GAMER UCG SPECIAL PRESENTS

游戏·人



业界的里侧——SQUARE与ENIX的恩怨纠结

卷首特稿

Shinobi年代记——世嘉《忍》全系列巡礼

滩边旧拾

大厨手记

恶魔城 外传 火星摇篮曲

传世之书

任天堂网络化历史

斑斓之书

寻找失落的宝藏

游人小说

青春

阿丙正传

同人剧院

明日潘多拉 小说剧本

ACG议会

Everyone's Neverland

Miss圣瓦伦丁——漫谈爱情的26个关键字

围绕在《影之心 II》身边的一切

特别企划

GAME中自有颜如玉

——众小编最喜欢的游戏女性角色

藤岛康介特别画册

本辑赠送



卷首

风水宝地

1986年，一位29岁的年轻华人音乐家从中央音乐学院研究生院毕业，对于古典音乐的热爱促使他只身前往美国求学。初到美国时，他遇到的最大问题是大多数艺术家都会碰上的麻烦，那就是“钱”。别说是高昂的学费，就算是生活费也没有着落。几身换洗的衣物，几本书，几件乐器便是他全部的财产。迫不得已，他只得走上街头，成为了一名街头艺人。

决定街头音乐家收入多少的并不只是技艺的高低，最主要的是找到一块“风水宝地”。这位华人音乐家的运气不错，同一位结识不久的黑人朋友占领了一家商业银行门前的小广场。那里属于繁华地带，行人络绎不绝，而且也没有什么竞争对手，所以每天的收入颇为丰厚。仅过了几个月，华人音乐家就已经赚够了学费，于是他便向与自己配合默契的黑人朋友告别，进入哥伦比亚大学深造。五年后他获得了古典音乐博士学位，成为中国最早获得博士学位的音乐家。

时间一晃又过了五年，这位华人音乐家已是不惑之年。一个偶然的机会，他再次经过当年的那家商业银行，门口有一个黑人在卖艺，他一眼认出了这个有些苍老且有些发福的黑人就是初来美国时自己的搭档，而黑人也认出了他。“老朋友，最近在哪里发财啊？”黑人亲切地问道。华人音乐家说了一家著名音乐厅的名字。“哦！那里啊，那里也不错，门口人也挺多的。”黑人误以为他在音乐厅门口卖艺，其实现在他已经是颇有声名的作曲家和指挥家，经常在音乐厅里进行专场演出。

2001年，这位音乐家因为为一部中国武侠片谱曲而荣获奥斯卡最佳音乐奖。最近，他又被美国音乐协会评为2003年度最杰出作曲家，并担任英国BBC交响乐团和美国费城交响乐团的常任指挥……

说到这里，我想大家应该知道这位华人音乐家是谁了吧？他的名字叫做谭盾。

这个故事似乎和游戏扯不上什么关系，不过一个音乐人的成功之道对于游戏人来说多少有些借鉴作用。业界“复刻、续作、加强”早已蔚然成风，“原创、改变、进取”就意味着要冒很大的风险，可能缴上大笔的“学费”到最后只能换来个血本无归。“既然已经站在的‘风水宝地’之上，干嘛要再往前跑呢？”这样想法似乎已成为主流。只知汲取，不懂付出，再肥沃的土地也会变成贫瘠的沙漠，眼前的风水宝地很可能会成为枷锁与牢笼，禁锢自身的发展。《游戏·人》因为深知这一点，所以正在稳定中寻求改变，这次的改版算是求变的第一步。跨出第一步便想取得收获自然不太可能，但是不破不立，希望《游戏·人》第七辑会成为游戏人的一个全新起点。



胜负师

2004年4月20日

greenery

GAMER UCG SPECIAL PRESENTS

游戏·人 夏天来了。







《游戏·人》第七辑

GAMER UCG SPECIAL PRESENTS

游戏·人

目录 CONTENTS

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2. 独家授权——对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。

BoA

活跃在日韩歌坛，代表亚洲流行音乐的新锐歌手。自2000年8月于韩国出道以来其实力派的唱功以及火爆的劲舞而深受歌迷们的喜爱，人气激升。2000年5月，她以一曲《ID:Peace B》杀入了日本歌坛，之后的《LISTEN TO MY HEART》、《奇迹·NO.1》都分别在日本取得了非常好的成绩。她的第二张专辑《VALENTI》的销量突破了百万，至此在日本也站住了脚跟。今年2月，宝儿还获得了“MTV亚洲音乐大奖韩国最受欢迎歌手”的殊荣，奠定了其亚洲流行乐坛一线女歌手的地位，相信今后她还将会有更好的发展。本辑《游戏·人》音乐CD中收录了她为《战国无双》演唱的主题歌《BE THE ONE》。



出生日：1986年11月5日
血型：AB
兴趣：唱歌、跳舞、看电影
特技：唱歌、HIP HOP舞、日语、英语
喜欢的音乐：R&B（受哥哥的影响）
最受影响的音乐：HIP HOP
喜欢的歌手：Nelly、PINK、JAY-Z
喜欢的电影：诺丁山
喜欢的演员：刘智泰、莱昂那多·迪卡普里奥
梦想：想成为像珍妮芙·洛佩兹那样，在歌、舞、演艺上取得成功的女性


BoA

业界的里侧（系列之一）——SQUARE与ENIX的恩怨纠结

文：太阳黑子工作室 DARKBABY

ENIX与SQUARE曾经并称为日本RPG双璧，两社的恩怨纠结几乎可以堪称TV游戏产业最具有传奇色彩的一段佳话，从头审视那恍如梦幻的数十年风雨，不能不让人由衷感叹天公的造化弄人。

ENIX的前身是从事房地产评估和街头摄影机业务的小西六ENIX，这家成立于1975年的会社直到七年后才开始涉足新兴的电子游戏产业，当时其对应的硬件平台是NEC的PC88系列个人电脑。和早期参入这个领域的光荣、ARTDINK等厂商一样，ENIX最初的许多作品中相当部分是成人游戏，这和当时个人电脑的消费层不无关系，动辄数十万日元的硬件当然绝非普通学生们所可以企望的。随着ENIX等游戏厂商名声日著，早年的那些不光彩的黑历史自然早已经被遗忘在人们的记忆中。在一两个熟悉编程的技术人员就可以制作一款游戏的萌芽时代，ENIX的经营策略与如今EA等欧美厂商的代理发行体制非常相似，该社经常举办各种游戏创意设计比赛，从中发掘出优秀的设计方案加以商品化，而崛井雄二、中村光一等一些如今名动业界的大腕都是那时被福岛康博罗致旗下的。ENIX几乎从不向那些开发人员发放固定工资，而是采用了一种非常现实的利益分成体制，开发者只有竭尽全力才能获得理想的收益，中村光一在16岁时就拥有数千万日元巨额身家的事实已经成为业界佳话，但是更多的人却因为作品不卖座而被无情解除合约，ENIX绝对现实主义的经营之道一直被延续至今。从某种意义上分析，ENIX早期的软件开发体制更像是同人社团。

《勇者斗恶龙》（以下简称《DQ》）并不是日本最早的RPG游戏，在此前PC-8801平台已经推出了不少个性独特的作品，其中XTALSOFT的《梦幻的心脏》系列和FALCOM的《屠龙战士》等最杰出者并称为两大RPG。而崛井雄二无疑是一个RPG游戏的爱好者，从欧美的《创世纪》、《巫术》乃至本国的《梦幻的心脏》等涉猎甚广，当ENIX于1985年参入任天堂FC平台后，崛井认为RPG这种原先被昂贵的个人电脑所垄断的游戏类型如果出现在平民化的TV游戏机将必然大获成功，他仅用了很短时间就完成了初代《勇者斗恶龙》的剧本，于是ENIX集结了中村光一、内藤宽等旗下顶尖的契约开发人员参与这个前所未有的大计划（早期电子游戏的开发人员在五人以上、投资额上千万日元的已经算是超大作）。或许没有多少人知道，《DQI》的战斗画面和大地图构成方式完全模仿了XTALSOFT于1984年发售的《梦幻的心脏I》，模仿借鉴在市场无序化的萌芽时期是司空见惯的事情，任天堂和世嘉早年也曾经非常露骨地克隆TAITO的射击游戏名作《太空侵略者》，这一切的真实并不足以掩盖《DQI》的伟大成就。销售价格15000日元的FC主机的硬件性能当然不足以匹敌数十万日元的个人PC，FC最初的卡带容量极限仅为微不足道的1Mb，更无法匹敌当时个人PC所使用的FD（软盘）媒体，数据量非常庞大的《DQI》能够顺利制作成功完全仰赖于中村光一等日本一流开发者的高超编程技巧。崛井雄二对于《DQI》的贡献是无人可以比拟的，他利用在动漫界的广泛私交成功游说了当时已经声名大噪的鸟山明担当角色设定，因此奠定了该系列人气历经十数年长盛不衰的基础。社长福岛康博也充分展现了成功商人的精明和胆识，当时绝大多数的游戏开发厂商都通过电脑游戏专门志进行广告宣传，福岛认为销量最高也不过数十万套的专门志受众非常有限，他不吝重金与号称700万读者的《少年JUMP》合作，连续数期占用醒目版面进行推广。此外，福岛更力邀名古屋交响乐团的首席音乐家杉山光一出马为游戏谱曲。FC版《DQI》发售后取得了百万套惊人销量，这个数字超过了在此前所有RPG游戏在日本本土销售的总和，ENIX成功地将RPG这种贵族化的游戏类型实现了平民化的推广，"《DQ》系列"也因为先驱者的地位成为了神的代名词。次年接踵推出的《DQII》突破了200万大关，1988年发售的《DQIII 传说的终结》更以累计380万套的成绩创造了第三方厂商在FC平台的最高销售记录，当年为了排队抢购《DQIII》而缺勤旷课的所谓"行列现象"一度成为了引发广泛争议的社会话题。《DQIII》使得ENIX的辉煌达到了顶峰，但是伟大的传说却似乎已将终结，这部游戏取得轰动后功成名就的内藤宽、高桥宏之兄弟等大批开发者纷纷出走自立门户，1.3亿美元的巨额利润根本无法弥补人才流失所造成的严重后果。



相对于ENIX的顺风满帆，SQUARE早期的发展道路却是遍布荆棘。SQUARE创始人宫本雅史是一个野心勃勃的青年投机家，在弱冠之年就接管了祖传的四国地方一家小型电机产品制造会社，踌躇满志的他并不满足于缺乏成长性的祖业，将大量资金用于股票和期货的投机并大有斩获，从平时业务往来时结识的社长福岛康博等朋友口中他逐渐了解到电子游戏开发这个新兴消费娱乐行业的概况，他认为这种纯粹靠技术和头脑吃饭的东西绝对有一本万利的潜质，于是在1983年电友社设立了专门的游戏开发部门，核心成员便是后来大名鼎鼎的坂口博信、铃木尚等数人，这个办公地点设在东京的游戏开发部门被名为"SQUARE"。SQUARE是一个崇尚自由创作的开发会社，同时从一开始采取高薪高福利制度，因此很快就聚集了一大批年轻的理想主义者。SQUARE的早期虽然推出了包括RPG在内的大量原创游戏，但由于坂口博信等人对过去的特别是欧美的成功作品执念太深，因而始终无法确立自我风格，其销量惨淡完全在情理之中，除此外成本控制等管理漏洞和FC-DISK硬件系统急速没落等原因也严重制约了企业的发展。SQUARE的经营到1987年初实际已经难以为继，时任任天堂第一开发部本部长的横井军平对这家富于冒险精神的小会社非常欣赏，在他的大力撮合下SQUARE代工开发了任天堂惟一的一部成人级游戏《中山美穗的心跳高校》，FC DISK（FC磁碟机）版的这部游戏取得了50万套的不俗销量，SQUARE因此得以苟延残喘（注1：十年后铃木尚在BANDAI的WS掌机发表会公言对横井军平报恩的说法正起源于此）。面对着几乎不可收拾的局面，坂口博信等天才的创作灵魂忽然迸发出智慧的火花，他们意识到必须制作出一款真正属于自我的作品，或许他们当初的决意不过是悲壮的临别纪念，但是一个伟大的游戏系列却因此而诞生。1987年12月18日发售的《最终幻想》（后文简称《FF》）销售量达到了52万套，虽然还无法比拟《DQ》，但对于危在旦夕的SQUARE已经足够。比源源而来的金钱更至关重要的是，坂口他们终于真正了解了他们应该提供怎样的游戏给消费者。

《DQIII》爆炸性大成功以后使得ENIX成为了可以左右日本TV游戏业发展的重要力量，福岛康博曾对同年发售（1988年）的世嘉MD硬件性能赞许有加，并表示如果硬件普及量突破500万台的话将打算将"《DQ》系列"搬上该主机或许这不过是福岛本人对世嘉的殷殷热望进行外交礼节性的搪塞之词，但这却使得任天堂高层的神经感到非常紧张，善于权谋和力量制衡之道的山内溥社长决

SQUARESOFT



定扶植足以对抗ENIX的力量以避免造成一极化的状况，风头正健的SQUARE由此因运而起。

1988年年末《FFII》发售，SQUARE的游戏首次同时登上日本游戏软件周间销量和消费者反馈两个TOP排行榜NO.1的宝座，该游戏又在1989年度日本最佳游戏评选中获得了RPG类游戏大赏的殊荣，销量方面也比前作大幅提高达到了76万套，“《FF》系列”成为了日本销量和知名度仅次于《DQ》的RPG大作。任天堂悄悄把SQUARE的权利金下调到几乎与ENIX等量齐观的程度，使得SQUARE拥有足够的资金用于更新技术和产品宣传。原定于1989年冬季发售的《FFIII》为了保证以更高品质登场而押后到了90年4月，虽然《DQIV 被引导的人们》于前两个月堂堂发售，《FFIII》仍然获得了玩家们的一致好评，SQUARE更以前所未有地大手笔进行了广告宣传，其涉及面遍及电视、电台和报刊杂志等各大媒体并达到地毯式密集轰炸的程度。“110万”——这个销售数字给予了SQUARE的开发者们与预期相完全吻合的丰厚回报，更令人刮目相看的是，《FFIII》在1990年度的游戏综合评奖中取得了非常重要的剧本奖，这让志在必得的崛井雄二颇感失落。好运还刚刚开始，任天堂主动向SQUARE提出了业务提携意向，率先发放了即将发售的SFC主机开发工具包，这也使得SQUARE能够领先于其他第三方软件开发商完成了技术更新。1991年4月，任天堂对外举办的游戏相关产品公开展示会“初心会”隆重开幕，对应SFC平台的《FFIV》被置于任天堂本厂超大作《撒尔达传说 众神的三角力量》同等重要的战略地位，不少业界人士此时才突然发觉原先属于ENIX的战略盟友位置已经悄悄被SQUARE所取代了。对于《FFIV》所表现出的具有绝对震撼力的高品质、对于SQUARE的威风八面，专栏评论家赤尾晃一在初心会会场发出了“新的皮袋必须装新酒”的由衷感慨，他的言论似乎也代表了绝大多数与会同业者的心声。经过了几年的跳跃式发展，SQUARE逐渐形成了以《FF》、《SAGA》和《圣剑传说》这三种神器为核心的软件群，成功夺取了RPG王牌厂商的宝座。

《DQIV 被引导的人们》的发售时间比前作间隔了近两年，开发精英的大量流失使得ENIX元气大伤，必须重新构建核心团队。ENIX仍然延续了数个小型开发团队协同作战的开发体制，中村光一的CHUNSOFT再次成为核心战力，山名学的HEARTBEAT小组则第一次参与制作，新加入ENIX本社的真岛真太郎因其出色的表现以后成为了统括“《DQ》系列”开发的灵魂级人物。《DQIV》发售后依旧水准拔群、依然掌声如潮，340万套的惊人销量依然让其他厂商叹羡妒忌，但还是有许多苛刻的玩家感到了失望，他们因为没有看到前三作那样阶梯式的进化而抱怨。更相比SQUARE的一日千里，“《DQ》系列”在编程技术上的独到优势已经完全丧失，游戏中因为技术瓶颈导致的妥协点比比皆是。1990年9月SFC粉墨登场，相对于SQUARE、CAPCOM等的积极进取，ENIX却给人步履蹒跚的感觉，1990年末代理发行的内藤宽作品《阿雷莎》并未能先声夺人，1991年几乎无所建树，1992年初推出的A·RPG《灵魂编织机》更是惨淡收场，游戏叫好不叫座似乎注定了QUINTET制作组以后不幸的命运。SFC《DQV 天空的新娘》无疑是ENIX与SQUARE争霸战的转折点，从某种角度上这部口碑极高的不朽名作却成为了ENIX和崛井雄二心中永远的痛。为了再度确立“《DQ》系列”的王者地位，崛井雄二在撰写剧本时耗费了前所未有的精力，在叙事手法上借鉴了《FF》等一些名作的宝贵经验，系统上则由《真·女神转生》获得灵感而新增加了怪物仲间模式。但事实证明了CHUNSOFT那样规模的小型会社已经无法承担业界超弩级大作的开发工作，其捉襟见肘的技术力导致在制作进程中几乎难以为续，开发周期因此一再迁延，崛井氏的许多崭新的创意被迫更改和取消，特别令人懊恼的是原先构想的四人战斗模式最后不得不更改为三人战斗模式，游戏的平衡性因此饱受针砭。1992年9月推出的《DQV 天空的新娘》销量250万套，同年12月发售的《FFV》则为245万套，两部顶尖大作第一次等量齐观，《FFV》的游戏性和耐玩度丝毫不逊色于《DQV》，其所体现的技术力则遥遥领先。人才济济的SQUARE此时不但已经有足够能力同时编成两个《FF》开发团队滚动推进，并且丝毫不影响到其他主力商品的运作。《DQV》让ENIX高层感到非常失落，不得不忍痛与长期合作的CHUNSOFT解除了合作契约，作为补偿ENIX允许CHUNSOFT利用“《DQ》系列”的故事背景和角色制作除RPG以外其他类型游戏。

到了1994年，SQUARE已经拥有了《FF》、《浪漫沙加》和《圣剑传说》三个百万级超级品牌，其在日本TV游戏业界举足轻重的地位更胜于ENIX当年。1994年4月2日，《FFVI》以11400日元的天价面世，SQUARE为这款游戏开发了全新的图形引擎，动员了空前的60余人开发团队，全部开发费用预算高达10亿日元以上。事实证明他们的努力并没有白费。玩家似乎并不在意那高得离谱的软件价格，首批出货的250万套软件在三周内即被抢购一空。舆论对《FFVI》的评价也呈现一边倒之势，媒体毫不吝啬地以“史诗”或者“不朽”等溢美之词来赞美该游戏的巨大艺术成就。全新的图形引擎几乎把SFC所有的硬件特效都发挥到了淋漓尽致，整个游戏所展现出的完美无暇使之足够冠以艺术品的美誉。《FFVI》的辉煌成就反而令玩家们更期望看到ENIX的回应，ENIX只到1995年才开始有所动作，一边先后发表《神秘的约柜》和《天地创造》两款32Mb大容量RPG游戏来对抗SQUARE的软件群，另一边则在《FAMI通》开设了为期一年的“DQ TIME”专栏为《DQVI 幻之大地》预热造势。ENIX的拖延战术可谓忧喜参半，两部高成本全新作品的销量与SQUARE同时期的游戏不可同日而语，但《DQVI》的期待度却不断稳步上升。ENIX和崛井雄二对《DQVI 幻之大地》的制作态度相当谨慎，由于过于苛求尽善尽美，该游戏差点无法赶上年末商战的黄金档期，虽然尽心竭力但依旧有许多业内人士批判《DQVI》的技术过于陈旧。崛井雄二在《DQVI》的表现也稍有失水准，其剧本的序幕相当冗长拖沓，直到中盘以后才渐入佳境。《DQVI-幻之大地》在历代DQ作品中的口碑并不算高，但是这部作品依然取得了累计320万套的可观销售成绩，充分证明其作为国民RPG不可动摇的王者地位。国民RPG的销量为国民主机的普及量所左右，这个观点以后被PS版《DQVII-伊甸的战士》再度证明。



SQUARE于1994年1月全资收购《少年JUMP》的关联子会社SOLID，8月初成功实现在东京证券交易所二板上市，这个春风得意的日本TV游戏界新贵开始考虑更积极深入地参与和推动产业进步发展。SQUARE与将其一手提携起来的任天堂发生龃龉除了众所周知的次世代主机软件载体问题以外，另外的主要原因就是软件发行渠道的自主权，引发争端的导火索却是那款任天堂为昭示权威而大力撮合SQUARE与ENIX联手打造的梦幻大作《超时空之轮》。面对着松下、索尼、世嘉等环伺的竞争对手，任天堂试图通过《超时空之轮》向外界证明两大左右业界沉浮的王牌依然牢牢掌握在自己手中，所有的对抗

都是无谓和徒劳的。《超时空之轮》是SQUARE在SFC平台上开发预算最高的游戏，其销售目标高达250万套，原本凭借游戏厂商和制作人的号召力做出如此的判断无可厚非，但实际销售情况却和预期大相径庭，首批出货200万套游戏仅售出140万后就完全停滞不前，小卖店不得不忍痛割肉抛售，该游戏最低价格竟然为250日元（等于白送），SFC版《超时空之轮》至今仍是日本中古市场最低价的游戏。《超时空之轮》的误算让包括任天堂自身在内的各方面都蒙受了巨大损失，最令任天堂恼火的还是小卖店方面因此产生的严重不信任感，经过与几家大代理商的反复谈判，任天堂改革了原先由第三方自主规定数额的出货体制，采用了"臭名昭著"的分纳制度，分纳制度中规定了以后第三方大作的首批出货数量将由任天堂完全控制，在一周内按照3：3：4的比例三次发注，一旦某个环节出货不理想则任天堂有权终止或更改。任天堂的做法固然是出于防止无节制的出货造成市场总崩溃的考量，但却引起了广大第三方厂商的强烈不满，SQUARE更是不断与任天堂进行抗议交涉，任天堂为了让步而与SQUARE共同出资成立了一家未来共同分享N64软件销售利润的联合会社，但这依然和SQUARE试图自行架构现代化软件销售网络的想法相去甚远，最终SQUARE决意全面倒向提出绝对优惠条件的索尼PS阵营。

到处遍布着商业间谍的日本企业界，SQUARE与索尼暗中眉来眼去自然无法瞒得过任天堂的眼睛，山内溥对数年来苦心栽培的臣下如此明目张胆地反叛行径深恶痛绝，但他对此并不感到丝毫慌张，因为ENIX和"《DQ》系列"足够抗衡SQUARE即将实施的颠覆计划，山内溥多次与福岛康博和崛井雄二亲切会晤，任天堂同时也加速了向ENIX提供技术支援的步伐。秘密计划中的N64周边设备64DD可以说是完全为《DQ》最新作度身订造的，崛井雄二在与山内溥交流时明确表示了对卡带容量瓶颈的忧虑并透露他计划中的《DQ》最新作将拥有高自由度的剧情，玩家可以根据自己的意志改变结局（注2：崛井雄二的最初构想大致与ARTDINK"《LUNATIC DAWN》系列"相近）。山内溥向崛井氏保证将提供完全适合《DQ》最新作的硬件平台，并承诺会给予包括资金和技术等多方位的全面协助，于是任天堂与ENIX就未来"《DQ》系列"的归属暗中达成了默契。虽然世嘉同时也在尽力游说ENIX将"《DQ》系列"于SS主机发售，但崛井雄二的决断几乎是具有决定性意义的。1995年11月21日，任天堂在千叶幕张举办的初心会商展中正式展出了N64主机及其对应软件，同时公布了该主机的售价和发售日期。任天堂社长山内溥在会场做了基调讲演，他宣称今后N64主机将采取少数精锐的经营策略，对加盟游戏厂商和游戏发行数量都进行严格控制，山内在演讲结束前还破天荒地把崛井雄二邀请上讲坛并郑重表明了对N64版《DQ》的殷切期待。曾经是任天堂亲密战略盟友的SQUARE在N64发售之前最后一次国内大规模出展却毫无动作，制作人冈宫宽在会场接受记者采访时模棱两可的说："SQUARE至今没有收到N64的开发套件，即使未来发表对应软件也至少在明年夏季以后……"作为日本最具影响力游戏杂志《FAMI通》年末惯例的业界对谈，主编浜村弘一与嘉宾平林久和的话题竟然是《N64 VS SS！未来业界谁主沉浮》，消息灵通的《FAMI通》早已经探听到《DQ》最新作的归属权将不出于N64和SS，未来的业界霸者非任天堂即为世嘉，但他们显然低估了SQUARE的巨大能量。

1996年1月，《日本经济新闻》刊登了SQUARE全面进军索尼PS平台的消息，世嘉社长中山隼雄发表感想时幸灾乐祸地表示："这是任天堂阵营整体约束力极度低下的充分体现！"

SQUARE和任天堂都没有对新闻报道发表任何见解。2月9日，SQUARE的《圣龙传说》上柜销售，任天堂似乎抱着对叛逆者"略施薄惩"的微妙心理，自行打破了分纳制度的游戏规则，将《圣龙传说》首批出货90万套一次性抛给小卖店，在库压力造成了恐慌性抛售，SQUARE因此蒙受了惨重损失，两社的关系实质已经到了图穷匕见的程度。



2月29日，正当任天堂预订的N64行销计划正式启动之时，SQUARE突然在东京召开了盛大的新作发表会，会场上阪口博信正式宣布SQUARE全面进军SONY PS阵营，同时公布了PS版《FFVII》的DEMO画面。阪口在记者见面会上对任天堂进行了连篇累牍的无情批判："虽然过去两方曾经有过紧密的合作，但制作理念的南辕北辙致使我们不得不与任天堂诀别……"SQUARE倒戈的消息犹如威力惊人的核弹震撼了整个业界，在其影响下日本软件厂商纷拥投效PS门下，时任SCE副社长德中晖久的回忆文章称他在此后大半年间几乎每天埋头于接待到访的大小软件厂商，而任天堂的股票在发表会后三日即跌穿了12年来一直坚守的1万日元心理线，迫于不利的舆论压力，原定4月发售的N64被迫延期至6月23日。3月8日，SQUARE宣布成立游戏产品流通的子会社DIGICUBE，针对过去任天堂系统所存在的弊端进行了流通革命，希望把游戏软件销售的重心由过去的小卖店转移到居民区附近的便利店系统，SQUARE先后与7-11等四家日本便利店集团达成合作协议，其出店总规模数达到了近两万家。事实上SQUARE的流通革命对PS的迅速普及起到了积极推动作用，新的销售窗口吸引了大量过去从来没有接触过TV游戏的消费者新规参入。1997年1月31日《FFVII》发售时，仅经由DIGICUBE就销售出220万套，约占该游戏总销量的60%以上，虽然没有出现以往超大作发售时的大行列现象，但还是获得圆满成功，这样的结果正是SQUARE所预期的。出于对SQUARE独占流通渠道的恐惧，在ENIX社长福岛康博发起下，联络了CAPCOM、HUDSON等其他四家业界大手厂商共同组建了与DIGICUBE对抗的便利店行销系统。经过两方反复商洽争衡，SQUARE被迫让步吸纳其余五家厂商进入DIGICUBE分享利益。

和许多业界人士预先知道的那样，ENIX于1996年初正式宣布加盟任天堂N64的开发阵营，首款软件为SFC育成性AVG名作续篇《J计划2》，这部别出心裁的另类佳作延续了其前作同样叫好不叫座的命运，ENIX随即解除了该开发团队的合作契约。虽然N64在日本首发后因软件数量不足出现了停滞现象，但ENIX的参入却让SQUARE等所有任天堂的敌对势力寝食难安，他们深知一旦《DQVII》堂堂发表后将会产生的巨大冲击波足以让业界局面再次发生逆转，已经引退幕后多年的宫本雅史亲自走到台前劝说故友福岛康博早日参入索尼阵营，SCE副社长德中晖久也坚持每天例行公事地步行前往ENIX本社拜会高层人士。福岛康博的业界的未来局势有着独到的见解；由于SQUARE已经率先发表了《FFVII》，ENIX此时参入PS不过是为他人锦上添花，更重要的是福岛深信任天堂百足之虫死而不僵，他心中也非常渴望能够看到"《DQ》系列"全面挫败"《FF》系列"的情况发生，因此他并不为外界的诱惑所动，依然采取含而不发的静观策略。9月末N64在北美登陆后，业界的局势再度发生了剧烈震荡，N64主机在北美仅用了37天就销售了180万台，PS过去用了整整一年才达成这个数字，鉴于任天堂横扫北美的强劲势头，连当时索尼的最忠实盟友NAMCO也匆忙与之签订了开发三款N64对应软件的协议以预留退路。SQUARE等意识到《DQVII》的发表已然迫在眉睫，一旦国内形势也开始恶化，PS阵营尚未巩固的基业很有可能毁于一旦。

SQUARE终于向ENIX正式摊牌。

SQUARE副社长兼DIGICUBE总裁铃木尚与《少年JUMP》的编辑



长鸟岛和彦联袂造访福岛康博，他们宣称如果ENIX执意将“《DQ》系列”在N64平台发售，今后《少年JUMP》将不再提供鸟山明的角色使用权，杂志也拒绝为该系列提供宣传平台，另外SQUARE将把ENIX的商品完全排除出DIGICUBE的销售渠道。联系SQUARE与日本动漫界的纽带是其子会社SOLID，该子会社原本是《少年JUMP》进出TV游戏产业的窗口，因经营不善而被SQUARE全资托管，SOLID的最辉煌成果就是由鸟山明担当人设的《超时空之轮》和《TOBAL NO.1》。

此外鸟山明的游戏角色版权由BANDAI负责管理，有着“桥本名人”称号的SQUARE常务取缔役桥本真司与BANDAI又有着极深渊源。SQUARE扬言把ENIX排除出DIGICUBE的举动，也意味着ENIX将被彻底孤立于日本大手第三方软件商联合俱乐部门外。福岛康博和峄井雄二非常清楚失去了鸟山明的人设将会造成何等严重的后果，而幕后黑手的巨大能量更是令他们胆战心惊，ENIX不得不向严酷的现实妥协，决定把《DQVII》转移到PS平台发售。福岛康博于11月间亲自前往京都任天堂本社向山内溥通报最终的决定，山内溥对意想不到的变故感到非常震惊，但还是平静地接受了现实，他向福岛氏请求把《DQVII》的正式发表押后到年末商战结束，以免N64的行销计划出现全面崩溃，福岛氏当然无法拒绝这个并不算过分的要求。

1997年1月14日，福岛康博应邀出席了索尼PS全球出货1000万台的盛大庆祝酒会，当场宣布了PS版《DQVII》的制作计划，SCE副社长德中晖久在致答谢词时禁不住热泪盈眶，他用手指着穹顶天花板说：“有了《DQ》的加入，我们犹如头上顶着了青天……”这无疑是历史性的一天，标志着一个旧的帝国时代彻底终结，而全新的世界从此诞生。


▲Square Enix社福岛会长，原ENIX社长。

PS版《DQVII》的正式发表对于索尼的竞争对手造成的打击是难以想象的，世嘉获悉这个消息后整整一天里其总部大楼鸦雀无声，社长中山隼雄沮丧地对前来采访的记者坦言：“很显然，全体员工的士气因此事件而大大低落，除了表示遗憾外我无话可说。”任天堂的回答却并不能让所有的消费者感到满意，时任广报部长的今西弘史在记者招待会上宣称：“ENIX的决断完全是出于对其经营发展的考虑，我相信对任天堂的未来战略不会造成任何影响……”今西氏冠冕堂皇的高调显然是违心之言，据悉《DQVII》的正式发表对任天堂造成了难以想象的沉重打击，许多曾经表露参入意向的第三方软件商迅速收回了承诺，京都本部会议室的灯光因此连续数日不熄。《DQVII》事件对于任天堂品牌在日本广大消费者心目中的损害是相当长期性的，山内溥曾经信誓旦旦地保证将提供《DQ》最新作给N64用户，但最终这个承诺却完全落空，事实证明了任天堂在TV游戏业界并非无所不能。

世事的变换总是充满了戏剧色彩，ENIX被迫参入PS阵营后实力并没有因此而削弱，为了弥补食言而肥的过失，ENIX针对任天堂的GB平台发表了外传形式的《勇者斗恶龙怪物篇　特瑞的神奇大冒险》，这部作品不过利用了《DQ》正统系列的部分边角料，而游戏形式则借鉴了“《口袋妖怪》系列”育成+对战的卖点，该游戏发售后竟然取得了累计380万套的销量，低成本高收益的该携带机作品让ENIX颇感到喜出望外，“《DQM》系列”此后成为《DQ》以外的畅销系列作品。《DQVII 伊甸的战士》经历了四年多漫长制作周期后终于在2000年8月26日问世，引颈悬望了上千个日日夜夜的玩家们已经不再介意画面、剧情和人设，这部作品以410万套销量成为了PS平台软件魁首，同时也是“《DQ》系列”中销量最高的一作。ENIX在短短数年间便已钱囊丰盈，其流动现金超过了5亿美元。曾经执业界牛耳的SQUARE却因为过度膨胀逐渐开始走下坡路，2001年耗资上亿美元拍摄的《FF MOVIE》票房惨败后更是陷入了严重的经营危机。

福岛康博不愧是一个成功的企业经营者，他深知ENIX所存在的种种经营弊端，过去一直推行的代理发行体制已经无法完全适应时代潮流的发展，

《DQVII 伊甸的战士》的制作周期一再拖延充分暴露了HEARTBEAT小组的技术严重滞后。另外品牌全球化是TV游戏产业发展的必然趋势，虽然ENIX很早就致力于将其游戏品牌推广到海外，但却收效甚微。福岛看清楚SQUARE危在旦夕的现状，他认为拥有大量高素质开发人才和极高海外知名度的SQUARE与ENIX具有着完美的优势互补作用，如果能实现合并的话将在游戏业界占据举足轻重的地位。福岛康博并没有与SQUARE最大股东宫本雅史接触，而是向经营层和其他大股东陈说利害，对于SQUARE经营层来说，能与ENIX这个财力雄厚的业界著名厂商对等合并而免于破产或屈辱地被强制收购实在是上上之策，福岛康博的未来构想也非常能引起他们的兴趣。当宫本雅史知道合并案的所有细节后，一切都木已成舟，他就股权的分配比率进行了微弱抗争后不得不让出了对SQUARE的掌控权。福岛康博当然也没有忘却昔日的屈辱，合并案正式生效后，铃木尚、武市智行这两个PS版《DQVII》推进计划的始作俑者立即遭到了清算。

2002年11月29日，SQUARE与ENIX宣布将于次年4月1日正式合并，未来存续的主体为ENIX，新会社的第一大股东为原ENIX社长福岛康博。

2003年4月1日，SQUARE ENIX正式合并成功。

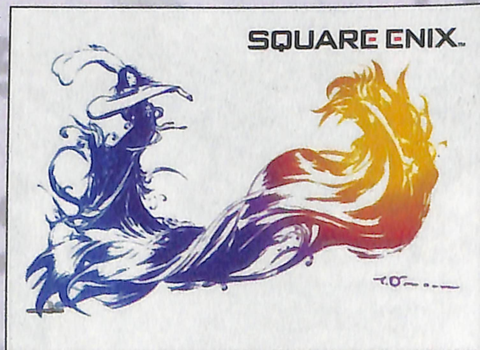
往事已如云烟消散，多少恩怨尽付笑谈中……

余话：

游戏业界的风风雨雨，让我想起了徐小凤一首经典名曲的歌词“缘啊缘/如何解释缘……谁又欠了谁还是莫重提/往事惟有你我心内知”，ENIX、SQUARE还有任天堂的恩怨纠结充分凝缩了资本主义社会的绝对利己主义思想，我们很难从道义角度去强分是非。SQUARE ENIX的诞生无疑给予了日趋萎缩的日本游戏产业提供了强劲的发展动力，其未来的发展前景将不可限量。

本文作为SQUARE ENIX合并一周年的纪念，笔者试图以一个旁观者的公正角度来重新审视历史，希望能给读者带来新的感触。为务求资料精确翔尽，数月来参阅了赤尾晃一《赤尾之眼》等大量业界权威的第一手资料，凡争议点则务求以主流观点为正。

笔止于此，信手拿起案头一本灰尘累累的国内游戏媒体，重新阅读到当年某高人发表的SQUARE因为给索尼充当商业间谍而再次参入任天堂阵营的绝妙观点，不禁为之莞尔，多日笔耕的苦劳愁闷顿化乌有……



CG园

《影之心II》带你进入奇幻的世界！

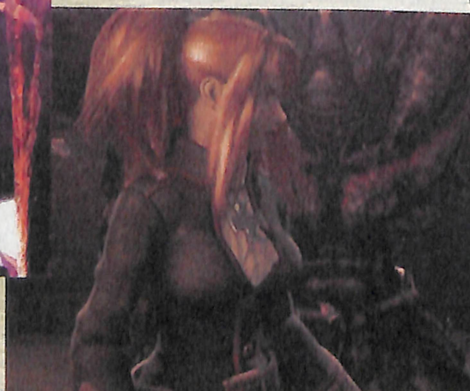
是现实？还是幻想？

拥有独特的世界观
全面探讨“《影之心》系列”角色设计的过程和心得！

自“《影之心》系列”推出以来，其极具个性的角色和世界观都能带给玩家们一个现实和幻想之间的感觉。那么在这两种相对的架空构想中，究竟要如何才能刻画出与这种复杂的世界观融为一体的角色呢？一下我们会以这方面为中心，详细分析制作过程。







▲▶从人物到怪物的设定，丝毫没有感觉制作人员的专业设计上存在半点漏洞。

一切都是为了描绘出更有个性的角色——

前作的《影之心》是ARUZE公司第一次参与PS2游戏制作的第一击。2001年的6月，也是以RPG形式诞生的第一作出现在玩家面前。除了构想出一个以现代欧洲为架空空间的梦幻世界外，每一名个性十足的角色和紧张刺激的“命运之轮”战斗系统让整个游戏在RPG类型中得到了大多数玩家的认同和好评。在距离前作大约两年半之后，其延续作品《影之心Ⅱ》也应众FAN的要求出现了。这次就负责游戏中角色设计的加藤小姐（NAUTILUS公司），访问了一些有关设计角色时的趣闻。

我们应该要多留意一些游戏以外的事物

——在这种另类的世界观中，是如何进行角色设计的?

加藤■其实都是监制（村田松三，NAUTILUS公司的现役开发部部长。继前作《影之心》后，同样负责《影之心Ⅱ》的监制、剧本和演出等设计的核心人员）叫我们自己原创出来的，首先一定要固定好每个角色形象，而且要牢牢记住。总之一直到监制点头之前，我们都要拼命地重画。一旦我们所创造出来的角色与各个计划负责人得到共鸣的话，那么以后的事情就好办了。

——要创造出一名角色大概要用多长时间?

加藤■如果快的话，第一张原画就可以通过了。但一般都要花上3～4天才能出来一名角色。

——在设计时有什么要注意的地方吗?

加藤■本作的话，我们首先把游戏的时代设定成近现代，但我们接着又要在这个基础上营造出一种100%的幻想气氛。虽然其中会出现一些真实历史中的关键人物，但又不能让玩家觉得他们与现实的历史有关系，反而要让原创的角色来担当重要的角色。这些就是在设计游戏的过程中最难保持平衡的部分。

——你是如何增加创作时的灵感呢?

加藤■在看电影和时代小说时偶尔会产生一些灵感，但我比较喜欢去美术馆得到启发。

——有份参与这次的怪物设计吗?

加藤■在设计角色之前，我也设计了不少怪物和一些小物品等东西，但事实上负责设计《影之心Ⅱ》的人实在太多了。最后他们还把自己设计的角色制作成3D模型，最后我也不太敢插手了。

——比起前作的角色设计，这次会更棘手吗?

加藤■在制作前作时，其实我除角色设计外的所有2D部分都有参与制作。毕竟设计角色是我的第一次尝试，因此这成为了当时心中的一道难题。这次的《影之心Ⅱ》中，我投入了更多的精力去做，而且周围的人也给了我很多支持和鼓励。有了这些动力，我努力地克服前作心中的那道难题，最后我想也总算是成功完成了。

——最后可以给其他画面设计者一些提示吗?

加藤■除游戏以外，去活动一下身体或者外出旅行一下也许能得到更多的体验和经验。但也要注意自己的身体能不能熬得住哦!



NAUTILUS公司 角色设计者

加藤美也子

从专业的设计学校毕业后，担任过很多不同的职业后，接着向游戏界进军，最后进入了NAUTILUS公司。《影之心》系列”的角色设计几乎由她一手包办。

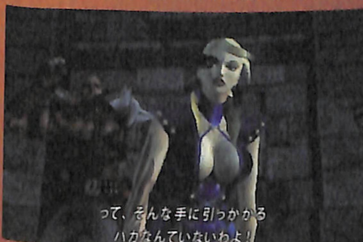


▲也许在学生时代曾经负责设计过校服，在设计游戏中的角色时似乎也摆脱不了学生的味道。在CG动画中，角色服装的质感，与当初买回来给计划人员看的布也十分类似。从以上的各种方面看，更显得角色们的真实存在感，让玩家难分真假。

设计出来的角色超过70名以上!

比起前作的6名角色，这次的角色数量有量的飞跃，从中也增加了不少制作过程中的难点。加藤小姐说：“比起以往一个人一个人地描绘，这次更要考虑所有登场角色的形象和方向性。整个制作小组在不断地检讨，然后慢慢总结出角色们的形象。”





▲充满个性的角色真的与普通人非常相近。虽然这些不是前作中的继承下来的角色，但在故事的发展过程中，这些角色的确担当起非常重要的角色，让人在游戏过后依然念念不忘。



▲看着自己亲手的制作的角色在游戏中说话、活动，加藤小姐有种说不出的感慨。



设计上比起前作更有品味。作为两作的主人公，威尔拥有比其他人更有魅力的性格。从脖子上的项链到衣服上的装饰品，可是经过了无数次的调整和设计哦!



卡琳在游戏初期时是一名尽忠职守的军队指挥官，穿着一身整齐军装的她更能显出那份严肃和认真的性格。后来离开了军队，换上了更有魅力的紧身装束，让人眼界大开。

文：UCG众小编　统筹：胜负师

GAME中自有颜如玉

——众小编最喜欢的游戏女性角色

"最喜欢的女性角色"，这样的选题感觉有些八卦，因为多少能够了解一些编辑们的审美情趣、爱情观甚至择偶要求什么。相信很多像小编一样的男性玩家会对自己心仪的女性角色有所憧憬，同时也有可能影响自己的审美方向。当然，这同时也是一个让人举棋不定的话题，游戏中出现的女性角色何止千万，燕瘦环肥，各具魅力，但形象或性格相似者不胜枚举，要挑个最喜欢的也实在不易。另外，这"最"字一出，难免被诸位读者定性，所以十几位编辑中也有没说老实话的。（别看了，说你呢，泰坦，不就是怕说自己喜欢尤娜这样的大众情人会被人耻笑没创意吗？学学人家GOUKI，做人要厚道。）还有少数几位现在已经出双入对的小编写的时候有所保留，害怕说错话之后造成某些不良后果。这些算是人之常情，希望这几位小编的支持者能够谅解他们。"我本疏狂自多情！"我要在这里振臂高呼：请给游戏人多一点情感关怀！谢谢！



莉安娜（Leona）《格斗之王》系列

其实大部分游戏的主角都是男性角色，女性角色（无论是主角还是配角）在当中的戏份明显要比男性少很多，这也可以说是男权主义在游戏中的一种表现吧……（业界女性开发人员太少也是一个原因！）所以数过来数过去，真正给阿修罗留下很深印象的女性角色还真不多！不过的确是这样的一个女性角色，阿修罗第一眼看到她的时候就被她的气质所吸引，她的名字就是——莉安娜！

与其他那些熟女、LOLI、女王型等典型的日本式角色不同，莉安娜是一个冷酷的女军人。（阿修罗对军人系角色有无条件的好感，其实就是传说中的"制服诱惑"……）虽然同样属于"无口"型，但是请不要拿绫波丽这样的角色来和莉安娜相比。因为莉安娜的"无口"来源于她军人的特质，而不是单纯地因为自闭或者什么"悲惨的过去"。当然，莉安娜的身世本身也是非常复杂的，作为大蛇八杰之一的后人，莉安娜与大蛇一族有着一种天生的联系，只可惜大多数的目光都被在月光下暴走的八神给吸引住了……



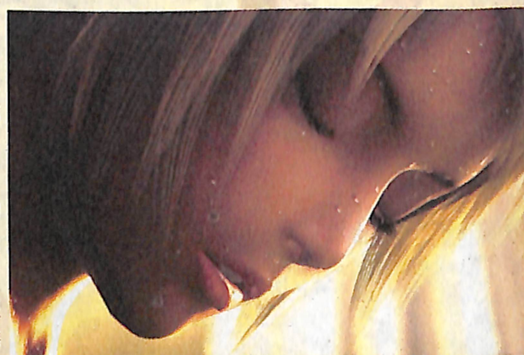
作为一款格斗游戏，最能表现角色性格的地方莫过于对于其动作、台词的设计了。且不说开场时扔斗篷、扎头巾，胜利时看手表之类的超酷动作，莉安娜的必杀技也极有味道！莉安娜的招式虽然大部分继承自哈迪伦，简约却充满了力度感；不过作为女性角色其招式却也有着她独特的表现形式。比如"重力风暴"，这样的舞蹈般的乱舞系超杀只有身为女性的莉安娜使用出来才能表现出华丽的感觉；而"旋转火花"这一招则充满了武侠片以及时代剧中一击必杀的感觉，尤其是当莉安娜挥下手臂说出"永别了！"这句决定性台词以后，对手身上出现无数爆炸的火花时，那种爽快感真是让人非常感动啊！（顺便说一下，《'98》中使用MAX"旋转的火花"的莉安娜会暴走，并向天发出吼声，那样子实在是太帅了！）



阿娅（AYA）《寄生前夜》系列

"阿娅走得可真是慢啊！"这是我当初玩《寄生前夜》时的最大感受，走起来不紧不慢，跑起来也如小家碧玉般迈着小碎步，真受不了（笑）。不过，还是喜欢她。

在1代中阿娅给我印象最深的一幕是在与最终BOSS对决时，面对EVE的变异体，阿娅发现子弹根本无法给他伤害，此时的一段CG中，阿娅看着在眼前不断晃动的EVE，那张还带有稚气的秀丽脸庞上流露出一丝惊恐的神情，黄色的短发在不断摆动，大大的眼睛里透着不安，她那种无助的样子实在是让人又爱又怜，让人对她此时的安危捏一把冷汗，就在这千钧一发的时刻，丹尼尔奋不顾身地从直升机上跳下来将特效子弹扔给了阿娅，阿娅一个鱼跃接过子弹……有了特效子弹的帮助，阿娅终于将EVE击败，我刚想松一口气，却发现EVE又活了过来，它变成鱼一样的形状向阿娅游来，可怜的阿娅开始逃跑。当初玩到这里因为不知道逃跑的过程中还要打开那组发电机阻止EVE，结果老是在楼梯那里被追上，GAME OVER了N次。不过正是因为这样，我才看了N次最终BOSS战的CG，每次都看到阿娅那秀丽的脸庞，摆动的头发，大大的眼睛……所以对阿娅的印象越来越深刻，喜欢她那惹人怜的神情。



在2代中，阿娅的形象完全改变了，由当年的清纯可爱变成了成熟性感，让人大跌眼镜，尤其是那一段沐浴的CG几乎让人喷鼻血，她的魅力似乎更令人着迷了，不过就我个人来说，还是更喜欢一代中的阿娅，那时的她更清纯，更惹人怜爱。



杉本樱子《同级生2》



接到这个题目的时候，使我苦思良久。这并不是因为我所喜爱的游戏中的女性角色连自己也排不出个顺序来，而是她已经不能让我用言语来形容了……

如果我不幸失去记忆的话，我只希望自己残存的意识里还能够有她的影子，有那种寒夜里的温暖，就仿佛被圣光笼罩的树林里，通过她晶莹透亮的双眸传递到我心灵最深处的温度。我的外壳可以在冰冷的空气中摔个粉碎，但心已经融入了她的灵魂，那是种爱的馈赠……

她是一个朴实的女孩，就连在茫茫的人海中也找不到她的存在。她的生命在没有遇到我之前，就像笼中的小鸟，永远无法飞入湛蓝的天空；而我在没有遇到她之前，也仿佛是病院里见不到阳光的树，伫立在原地无聊地虚度着时光。但孤寂的生命总有希望得到解放的梦想，总有呐喊的权利。为了能看到她健康、快乐，我甚至愿意舍弃自己的生命。可命运就像一个调皮的小孩，它不明白脆弱是什么，它不明白人在感情剧中应该扮演的角色，说得残酷一些，它喜欢悲剧……

没有她的消息，我就像汪洋大海中的一叶扁舟，漂泊到哪里就算哪里。直到我自己将白天变成夜晚，将夜晚变成和她在一起的重播连续剧时，我感动了命运的编导，让她重新出现在我的生命中……

调皮的鸭舌帽，蓝白相间的可爱上装，浅棕色的波浪卷长发，以及嘴角淡淡的浅笑，还有那让我永远都不能忘记的深情的眼神，我知道她已来到了我的身边，我已将自己的世界填满了爱的气息，我要骑着单车带她到夕阳灿烂的山顶，我要大声地向着天空呐喊："我爱你！"

她就是樱子……



多边形

春丽（CHUNLI）
《街头霸王》系列



▲春丽的形象永远是那样活泼中带着刚毅。

作为CAPCOM最具魅力的当家花旦，春丽可以说是现今游戏界当之无愧的大姐大，从《街头霸王Ⅱ》出道至今，除了在《街头霸王Ⅲ》和《街头霸王Ⅲ·二度冲击》里面未能登场外，几乎在CAPCOM的所有格斗游戏中都能找到这位中国女英雄的踪影（包括《超级街霸方块ⅡX》和已取消开发的《CAPCOM全明星格斗》），甚至在后来与SNK合作的"《CAPCOM VS SNK》系列"中，春丽都是当仁不让的主角之一，其风头曾一度盖过了做主角的隆和肯，在CAPCOM历年的人气主角评选中，春丽也都绝对都是名列前茅的。

说起对这个角色的偏爱，众所周知的一个理由就是她是中国人（爱国主义），在她之前有没有中国女性角色在游戏中登场我不清楚，但是她的确是我第一个看到的游戏中的中国女性角色，其特殊的身分背景是吸引我眼球的原因之一。春丽的形象在诞生之初就可以说是相当标准的Chinese Girl，她的装束、头饰等都十分符合典型中国女性的形象，曲线玲珑的身材也令她光芒四射。（笑）而作为一名格斗家，她的一招一式都体现出柔中带刚的特点，例如在初次登场的《街头霸王Ⅱ》中，她看似平淡无奇的站立重拳却威力惊人，即使是普通的摔投也可以令对手叫苦不迭。虽然在后来的格斗游戏中有很多类似这样的女性角色出现，但是作为开先河的春丽在游戏界和在我心中的地位是不可动摇的。



▲大人气的春丽是各种COSPLAY秀不可或缺的主角。



卡伦

玲（Leen）
《格兰蒂亚》



如果要卡伦举出自己人生中最重要的几个游戏的话，那《格兰蒂亚》必定会踞身前五之列，而其之所以会处在这么高的位置，大概有一半的原因是因为玲这个人物吧。记得初次见到玲时，她留给我的印象还只不过是个以执行命令为第一位的女性士官而已，而在萨鲁德遗迹的初次相遇，以及之后的光之神像抢夺事件更是让本人的这种感觉更为深刻。但当游戏进行到双生塔，玲和杰斯汀独自相处时，我才发现自己错了，那时头发被湖水浸湿的玲所露出的灿烂笑容让卡伦对其的印象完全得以改变。不过，真正让我喜欢上她的，还是《格兰蒂亚》中最经典的那一幕……

虽然说从本人初次接触《格兰蒂亚》到现在已经过去了数年的时光，但玲在暗夜中孤身伫立在高高的蒸汽炮炮台上，以弱小的身躯舍命延缓强大的盖亚前进的那一幕至今仍让我为之动容。而当游戏结局时，看着那红色的光翼在山崖旁渐渐幻化成形，看着在盖亚化成的大树下拥抱在一起的缪林和玲，就在那一瞬间，我似乎感觉到闪耀的精灵和幸福同样遍布在我的身旁。

其实说起来，在众多ACG游戏中，类似于玲个性的女孩并不在少数。那么，为何吸引我的却偏偏只有她一个呢？结论就是——初恋才是最美的呀……



附：唔，总的说来，本人是个博爱主义者，但同时也是个很专一的人。说博爱呢是指在ACG中欣赏喜爱的女性角色怎么说也有十几个；而专一呢，则说的是只要我被一位女孩的魅力所吸引，那无论其他女孩再好我对她的喜爱也不会降低分毫。所以，虽然说在这里我只谈到了玲小姐，但虹野沙希小姐和雪露法妮尔也是我的最爱之一呀。当然，这只限于游戏中，某人看到了可不要生气……



沙罗

拉克西丝（ラケシス）
《火焰之纹章 圣战之系谱》

仔细算了一算，虽然游戏玩了不少，不过给自己留下了深刻印象并且喜爱的女性角色却没有几个。硬要说的话，大概最喜欢的就是这位出自《火焰之纹章 圣战之系谱》的狮子王的妹妹拉克西丝了。

或许有太多的人不太熟悉这位角色，在此请允许我罗嗦一下：她与狮子王艾尔特夏（有译"艾尔托莎"）是同父异母的兄妹。由于其出众的美貌和高贵的气质，被忠实的家臣和广大民众们当做公主一般爱戴。她对小时突然多出来的哥哥艾尔特夏（两人是一段时间以后才作为兄妹生活在一



起的）一直抱有淡淡的憧憬，并将哥哥作为最理想的男性对象。（汗）至于要说在在下为什么喜欢她……除了之前所提到的美貌和高贵的气质外，更重要的是她那与外表并不相称的坚强不屈的意志和精神，以及她在游戏中的强大。

在游戏中，她初期以公主的职业登场，娇小高贵，一副弱不经风的样子。不过很快的，她便以统帅骑士的高姿态复出：强大的实力、几乎全部武器可以使用——这些很快便成为了当时玩家们津津乐道的话题之一。当然了，我也不例外。不过真正吸引我的，还是在游戏进行到后面部分了。

由于主角辛格尔德与亲友艾尔特夏各自所在的国家开战，两人也不可避免地在战场上相遇。虽然互为亲友，但国家的利益大于一切，艾尔特夏一直是这么想的。而阻止他错下去而挺身而出的，就是他妹妹拉克西丝。为了避免两位亲友之间的悲剧，她不惜自己的生命挡在了魔剑之前，尽全力劝止了兄长的愚行……虽然事后艾尔特夏因此而被处以极刑，但拉克西丝挺身面对自己憧憬的兄长这一幕，却给我留下了深刻的印象。以至于后来每次见到她的女儿南娜出现时，都不由得为她的母亲扼腕叹息——她没能自己憧憬的人生活在一起，也没有和深爱着自己的人在一起，最后消失在了茫茫沙漠之中……





索非蒂亚（Sophitia）
《灵魂能力》系列



▶经典的1P造型「天使的疏忽」，巴黎1986～1987秋冬时装展的话题之作。

流逝的光彩，美丽的回声

Sophitia Alexandra

年龄：25

出生地：雅典

身高：168cm

体重：（不告诉你）

生日：3月12日

血型：B型

家庭成员：夫Rothion，女Pyrrha，子Patroklos

出场作品：《魂之利刃》、《灵魂能力Ⅰ·Ⅱ》

游戏中虚构的角色，当然比不上现实生活中有血有肉的真人。因此我喜欢的角色，是现实生活中绝对找不到的那种。

索非蒂亚这个角色比较特别的地方在于，她是希腊人，而且是古希腊人。当然，我所说的古希腊并不是亚里士多德那个时代的古希腊，而是16世纪末到17世纪初那段时期的古希腊，那时希腊还处于奥斯曼土耳其帝国的统治下。

提到希腊美女，人们就会立刻想起断臂的维纳斯，还有那位引起十年战争的海伦。不过希腊人的审美标准是什么，恐怕没人能够系统地回答出来。希腊人的审美标准是：面容各部分的比例必须匀称，一张美丽的面容其长和宽之比例是3：2。另外希腊人认为“有特征的脸”也是美的标准，如笔直的鼻梁、低矮的前额和额骨上一道弓状的修长眉毛。

由此可见，其实索非蒂亚并不是标准的希腊美女，她的形象主要还是迎合了日本玩家的口味。不过希腊人同样很欣赏女性健康的体态和优雅的风姿，从这两点上来说，索非蒂亚是绝对符合要求的，所以她在欧美的人气同样不低。另外希腊人认为美女是艺术品，只有长得最美的女人才有资格当众裸体。游戏中索非蒂亚的服装比较暴露，大概就是这一理念的表现。



▲个人最喜欢的造型，莫过于DC版《灵魂能力》的2P。

索非蒂亚在系列的三部作品中，年龄和身分的跨度极大，这在游戏中是不多见的。在第一作《魂之利刃》中，她只是一个卖面包的女孩子，因为受到锻冶之神的感召，拿起武器讨伐邪恶，并成功摧毁了邪剑SOUL EDGE。第二作《灵魂能力》结束后，她如愿和Rothion结了婚。本来故事可以完结了，不过到了第三作《灵魂能力Ⅱ》时，也许是响应玩家的要求，也许是为了吸引玩家的眼球，索非蒂亚在生下一子一女后重披战袍。如果能够做一个包括3代故事在内的RPG，看看索非蒂亚的故事，想必是一件很有意思的事情。

《灵魂能力Ⅱ》全球数百万的销量，使得推出下一作成为顺理成章、理所当然的事情。从故事设定上来看，索非蒂亚几乎没有出场的可能——除非作为被邪剑侵蚀的对象，作为BOSS存在。不过看看这一代的故事设定吧，卡桑德拉就是因为索非蒂亚受到邪剑侵蚀而出战的，难道NAMCO早已埋好了伏笔……希望如此吧！



艾米（AMY）
《索尼克》系列

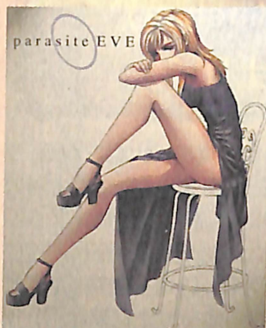
自古以来，每名英雄背后都有一名魅力十足的女性默默支持，但如果这名女性是一个出其不意就冒出来紧抱着你，并往你的脸上留下口红，又或者无论你到哪一个天涯海角冒险时，她总是会出其不意地走到你面前，然后撑着腰蛮颇有气势地对你说：“你今天一定要嫁给我！”你会怎么样想呢？我想我以下要写的角色肯定是所有编辑之中最特别的，因为她压根就不算是“人类”！但对于“《索尼克》系列”的疯狂爱好者来说，我想她的出现一定能引起不少玩家的开怀大笑，也可能颇为无奈，因为她在游戏中真的是一名很“烦”的女人！

但也可能是传言所说的那样“女人不坏，男人不爱”吧，对于经历了长期冒险的辛酸来说，这突如其来的缓冲确实能让人感觉此刻的艾米是最有活力的。其实当初艾米的形象出现于SEGA的主机MD-CD上的《Sonic The Hedgehog CD》，索尼克在一次偶然中救下了这位无辜的少女，谁知道就是这样的偶遇变成了无时无刻的烦恼。艾米在最新的几作《索尼克》中都有登场，而且可以使用，当然，他的最终目的始终是为了能追到索尼克，从中我们可以看到艾米活泼的一面。当然，他的正义心和好强的斗志丝毫不比索尼克少，路见不平依然会拿起她那个隐藏的玩具锤子赶走敌人。但她的实力实在太弱了，往往到最后还是要被索尼克拯救。追赶、追赶、再追赶，艾米给人的形象估计就是这么一位活力十足的少女，或许她最后会发现，自己一直追寻的并不是索尼克令自己满意的答复，而是追随着他奔跑世界各地冒险的心情。（邪魔天使：你是否看《千年女优》太多了……）





阿娅（AYA）
《寄生前夜》系列



▲《寄生前夜》中的阿娅，野村哲也插画。

其实真正以女性为主角的游戏并不多，因此别具一格的《寄生前夜》的出现，让阿娅并且一举成为新时代女英雄的代言人，至今一提起女英雄，可能还是有很多人会想到她吧？SOUL对于阿娅的喜爱，除了阿娅本身就很迷人之外，主要还因为两作《寄生前夜》的优秀，尤其是《寄生前夜Ⅱ》，超高的游戏性让SOUL欲罢不能，《寄生前夜Ⅱ》中从武器、难度、谜题，到隐藏要素，每一项设定都那么到位。战斗时是动作的，在让你紧张得手心出汗的同时，又能让你体会到极强的策略性，这样独特的战斗系统设定SOUL到现在为止没有在其他游戏中看到过的。第二作销量相较之第一作的滑铁卢之后，该系列后续无声……这样精彩的游戏方式似乎就要被埋没……其实很多情况下，都当你喜欢一款游戏时，你就会加倍喜欢游戏中的一切，比如人物。

《FFX-2》中的尤娜设定和阿娅倒有几分相似之处，坚强的使用枪械的女子。不过和尤娜（《FFX-2》）相较之下，当然是阿娅的个性更为丰满。线粒体、惊悚的气氛，孤身一人的阿娅给人非常神秘的感觉，而且十分性感，自然让人心动了。当枪械加上美女，再加上SQUARE时，我就开始联想了……当初《FFX-2》公布第一幅CG插画（就是尤娜持枪的那一幅）时，SOUL首先想到的就是《寄生前夜》新作，或是采用《寄生前夜》战斗系统的《FF》外传……

对了，我知道阿娅的出生日期喔！她是1972年11月20日出生（生日和SOUL很接近），嗯，现在也才32岁嘛，更何况线粒体的神秘力量会使她"青春永驻"呢！ \(^o^)/



艾薇（IVY）
《灵魂能力》系列

说实话，在游戏中能让我感兴趣的女性角色并不多，不管她是否有一双清纯的大眼睛，还是魔鬼般的身材，或是令一些人浮想联翩的装束，甚至是带有某些恶趣味的造型，都不会吸引我的眼球，因为我是一个追求自我风格的人。我喜欢的游戏角色一定要有个人魅力，并不是什么庸脂俗粉或者是到街上一抓就一大把的"便宜货"，而对女性角色就更挑剔了。首先，也就是最重要的一个条件就是她必须是一名熟女！（我决不允许一个只有十岁出头的小丫头片子用她那稚嫩得想打人的声音跟在后面乱叫"お兄ちゃん"）其次，必须要具有女王一般的气质！再次，如果有武器的话一定要是鞭状物！最后，衣服一定要是紫色系的！好了，说到这里想必各位已经知道我喜欢的女性角色是谁，综合了如此多的特征的游戏女性只有一个，那就是如一朵带刺玫瑰的女王——艾薇！（1P服装限定）最爱她用高跟鞋将男性角色踩在脚下发出女王般的"哦呵呵呵呵呵呵"的笑声，她在嘲笑敌人的软弱，在对自己的强大而感到得意。必杀技"罪人之响"绝对是3D格斗游戏中的绝唱！用蝮蛇剑缠住对手之后一阵惊心动魄的连击，再配合艾薇冷艳的笑声，最关键的是这招的出招方法极为复杂，如果被这招击中后对对手的心理打击绝对是巨大的。再加上一些强力的招式，让这位"女王"成为了游戏中集华丽与实用的代言人。



艾薇的人格魅力更是吸引人，首先她成长在一个上流社会家庭，所以在她的身上可以看到作为一名上流社会人士的高贵，从她的很多招式中就能看到这一点，一举手一投足绝不做作，一看就知道受过良好的教育；但由于她继承了塞万提斯的血脉，所以在她那高贵的气质中又带有一丝邪气，如此矛盾的综合体怎能不让人不侧目？最爱她嘴角的那一丝略带轻蔑的微笑，也许被她击倒的人在看得这个微笑之后一定会想：能够败在这样一名女子面前简直是人间一大幸事！就让她的蛇蝮剑更犀利地鞭笞在我的身上吧！



琉库（RIKKU）
《最终幻想X》

胜负师所钟情的女性角色还能有谁？不就是女忍者绯花吗？编辑部上上下下以及那些了解胜负师的读者朋友们应该达成了共识。不过这次恐怕要让各位手机脱手、眼镜落地了。从当前个人的爱情观、审美观、价值观、世界观来看，琉库式的可爱女生更容易吸引小胜的注意力。

绯花固然美艳，（好像应该叫冷艳）170的标准身材与性感的体态尽显成熟女性的魅力。冷静、果敢、坚强、自信的新时代女性形象（或称"女强人"）让人过目不忘，但同时亦如冰山一座，让人难以接近。对于绯花式的女生，可能欣赏多于爱慕吧！而"《FF X》系列"（自从"X-2"出现之后，十代也可以称之为"系列"了）的女二号琉库那清新可人的邻家女孩形象着实更易让人接受。虽然琉库还不能撼动表姐尤娜的女一号地位，但其FANS的绝对数量也已经达到了相当高的水平线。尤娜传统、完美，同时也有些虚幻，反倒是琉库式的女孩并不少见，她们的存在显得更加真实一些。有一点漂亮，有一点机灵，有一点淘气，有一点傻气，有一点自负，有一点任性，有一点胆怯，有一点坚定，有一点柔顺，有一点叛逆……一点一点相加构成的是"十分"可爱。

"可爱，还是装可爱？这是个值得思考的问题……"

琉库在游戏中并没有正式的恋人，（据说前男友是马基那派的独眼龙首领）想必与琉库式的女孩恋爱是很开心甜蜜的事情。她会在你开心的时候陪你欢笑，也会在你失落时给你加油打气；有时会傻里傻气地问一些古灵精怪的问题，你讥笑她时她反倒瞪大眼睛，一脸无辜；当然，她也会不时给你制造些小状况，生点小气，耍点小性子，直到你哄得她破啼为笑方能雨过天晴……每一种经历都会让你更珍惜可爱女子的平凡与平凡女子的可爱。也许从始至终，琉库的可爱都大于她的美貌。当然，那些把可爱当成造作，或是拿着造作当可爱的人是无法理解这一点的。



最后要声明一下，琉库有些年轻，但绝非LOLI，26岁的胜负师在择友方面也"谢绝罗莉"。可能是松本小姐的本色演出赋予了琉库生命，松本小姐同时也成为了琉库的化身。开朗、率真、稍显稚气的大女孩，这可能便是我所要追寻的吧。


泰坦

最喜爱的女性角色：空缺

听到这次的作文题目时，我先是很轻松，我以为自己有的是女性角色可写，然而经过一个晚上的思考和回忆，我发现自己无法找到一个“最喜欢”的角色，因为我从来没有偏爱过任何一个游戏中出现过的女孩子。

我知道很多女性角色拥有非常完整的性格和故事，我也曾经为此而感动，但也许是因为那些女孩离现实太遥远，她们的故事与事实差别太大，所以很难产生强烈的共鸣，一天又一天，那些游戏经历不断被遗忘，在我头脑中取而代之的是生活中无尽的忙碌。

要不是刻意的回顾，我绝对不会意识到自己对曾经喜爱过的女性角色的遗忘会如此严重——现在我脑子里面没有一个鲜活的形象，也没有一个完整的故事。要是我因此而无法完成这次的特别企划，读者会怎么说我呢？

不管你们怎么说，有一件事情是肯定的，那就是无论我多么喜欢一个女性角色，最后的结局都是一样的——最后什么都不会发生。这种说法可能有点不太厚道，但正因为不必负责，所以我一直是比较“花心”的玩家，玩哪个游戏就喜欢哪个女主角，现在看来玩过之后就会忘得一干二净。我喜欢过《封神榜》中的小龙女，还曾经为了艾琳而打通过《忍者龙剑传 II》，本来这次可以写《寄生前夜》中的AYA，但是我最近喜欢过的一个女性角色是《FFX》里面的尤娜。

尤娜究竟是一个什么样的女性，在她身上发生过什么故事，细节咱们在此略过。我觉得老史家写剧本的哥哥们非常善于让一个女孩子背负许多悲惨的宿命和伟大的使命，而我最不喜欢看到的就是一个好好的女孩儿被剧情搞得狼狈不堪、痛苦万分……除非是纪实电影。现在让我们来看看尤娜，这是一个年仅17岁的女孩子，背负着拯救斯彼拉大陆的重担，从小到大得到的所有说教都是要求她在所有悲伤的时刻里装出快乐的样子带给百姓希望，在打败Sin的痛苦征程上还要时常安慰一下容易沮丧的泰达（我在《游戏·人》第一辑里说过这些话），她把爱心献给人民，初吻留给西摩亚，最后又险些因为最终召唤而挂掉……17岁的小女生啊，各位读者，拿到今天不过才念高中，搞什么嘛！但愿以后写故事的哥哥们笔下留情。话说回来，我喜欢尤娜的性格，她是一个成熟和稳重女孩儿，生得漂亮，温柔而且坚强。有人说尤娜是一个非常典型的日本妇女，这种观念恕我不敢苟同，当然尤娜是传统了一些，点头哈腰之类的礼法有点日系风范（毕竟是日本制造嘛）。



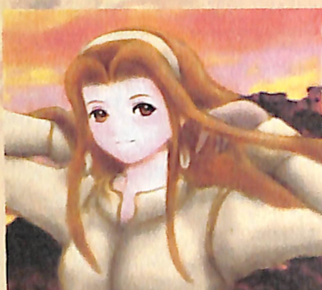
让我们点一下题，说到“最喜欢”，尤娜又不合适了。由于各种方面的隔阂，我从来没有把自己带入到泰达这个角色里面，所以在整个游戏过程中，我感觉自己就像是个电灯泡一样，人家小两口之间的感情，根本就不关我的事嘛。（笑）

要是把已经有人疼爱的女性角色排除在外，剩下的不是黄脸婆就是所谓的“谜之少女”，这两者我都不感冒。最后我又想到《寄生前夜》中的Aya，“那惊心动魄的七天七夜也是我最美好的回忆”……要是能选择一个游戏世界进入，也我会冲动地选择《寄生前夜》吧。想想看，《DOA沙排》也不错哦，不过到了《FF》里面就只能看着人家男女主角过日子了，要是能当上男主角，我会选择《FF IX》。那个小公主最后看起来好幼稚，但平时还是蛮有主意的。当然“《FF》系列”并非最佳选择，能去《生化危机》的世界里转一圈，泡一泡Rebecca就真的圆满了……

好吧，就此打住，说了这么多，还是无法完成题目的要求……不可否认，现在游戏中对角色的刻画越来越像小说或者电影中描绘的那样生动和真实，但绝大多数情况下我还只当它是游戏，我不会为了一个并不存在的女性而花费太多的心思，除非缺女友兼没工作，然后喝醉的时候。


星夜

卡秋娅（Kachua）《皇家骑士团2》



写作之前我一直在《火焰之纹章 圣战之系谱》中的拉可秀和《皇家骑士团2》中的卡秋娅中徘徊，最终还是选择了卡秋娅，也许是因为最近我正在重玩SS版的《皇家骑士团2》吧！这可是所有《皇家骑士团2》的版本中惟一一个有配音的，现在重温也别有一分感慨。

如果说拉可秀给人的印象主要是超强的实力和冷静的作风，那么卡秋娅就显得复杂多了。在初期她的言行基本以保护惟一的血亲——弟弟德尼姆为最高准则，无论是反对德尼姆和维斯袭击暗黑骑士还是很快改变态度要求圣骑士等人相助，都很明显地体现了这点。然而，这份手足之情却并不那样单纯……

开始让我的感觉有些变化就是在第一章结束，德尼姆面临着重大选择，而无论他选择什么，即使是选择亲手进行屠杀，卡秋娅仍然会和弟弟站在一起（另一方面，维斯却总是选择对立……）。尸堆火海旁默然站立的姐弟二人，那幅景象相信很多玩家都印象深刻。面对卡秋娅离开这个小岛的建议，德尼姆则选择了面对现实，而随着德尼姆的部队不断壮大，卡秋娅与弟弟间的距离却越来越远，终于，到了分手的那一天……世事如棋，姐弟二人再见面时，卡秋娅已经贵为王女，而迎接德尼姆的，则是刀刃的寒光……不过和另外一条路线上死于卡秋娅之手的莱昂纳尔相比，显然这次卡秋娅已经是手下留情了。从“我惟一的亲人”到得知身世时的震惊，也许这时候的卡秋娅正处于一个无法正确为德尼姆定位的时候吧……而这样的战斗并不是第一次，第二次战斗后，姐弟二人终于再度面对面地同处一室。得不到所希望的回答而自尽的卡秋娅，抱着变冷的姐姐号啕大哭的德尼姆，这是另外一个给我巨大冲击的场面，每次玩到这里都会这样选择一次，虽然之后还是读记录选择正确的……而有了第四章开头两个兰斯洛特交锋时卡秋娅的话作为铺垫，这里的选择和结果也并不是无迹可寻的。



之所以喜欢卡秋娅，就是因为喜欢她的变化、她的固执，还有那一丝的暧昧。她并不完美，甚至有些作为也颇有非议，然而她却是更真实的，这样，也就足够了。

尾声：GOUKI的谢罪声明

胜老大饶了我吧m(._.)m！我对着记事本写了好几个开头了，写不下去。(−_−)我实在没有什么最喜欢的女性角色……YY也Y不出来啊……写不出写不出写不出……（以下省略250个“写不出”）

胜负师批语：GOUKI老大，好在大家写的风格差别都比较大，相信很多读者要是没有看到你的谢罪声明的话，根本想不起来你的存在。念你在一个月做5张碟、100多页书、十几页杂志……以及对女友十分专情的份上，我就放过你了。下不为例哦！

传世之书

游戏人



任天堂的网络化历史

The Network Experiment of Nintendo

文：RAIN
编：胜负师

文：RAIN

任天堂的网络化历史

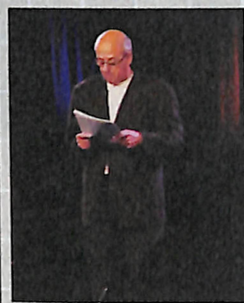


"任天堂从未给网络游戏任何机会。"

在家用机游戏网络化形式一片大好的128位机时代，有关任天堂固步自封、消极保守的种种攻击性言论铺天盖地，"任天堂消极对待网络游戏"是如今一些媒体对任天堂最大的批判。事实上，这种批判也是对任天堂最大的误解。

"在现有成熟技术基础上推出成熟的产品"，这是近几年来被任天堂封为金科玉律的商业信条，也因此给人们留下了顽固不化、极其保守的印象。不过一些长期研究任天堂商业战略的分析家认为，任天堂现有的保守战略实际上是不得已而为之，因为与索尼、微软等强敌相比，任天堂的硬件技术大大落后，要在硬件上超越对手难度实在太大，于是便选择将资源集中用于游戏本身。不过在索尼夺下电视游戏市场之前，任天堂的市场战略事实上是相当激进的，从游戏市场上得到的巨额利润很自然地让任天堂产生扩张经营范围的想法，于是在任天堂的发展历史上诞生了一大批设计前卫、功能超前的产品，这其中就包括长达二十年的网络化努力。

任天堂用那红白相间游戏机挖到了一座金山，不过他们并不满足于这小小的成就，于是他们决定借助这座小小的金山开拓更为广阔的世界。或许你并不知道，这家以花札起家的京都老铺曾经有过一个网络化的梦想，他们曾经试图建立一个AOL时代华纳或者MSNBC那样的网络帝国。

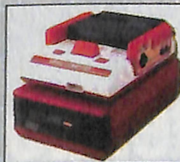


"大家都知道那将是一条通往光明的大道，然而却没有多少人敢排除荆棘迈出第一步。任何反对网络重要性的人简直是在反抗地球的重力。网络是如此的真实，它将会日益成为人们生活中的重要部分。大家都在讨论如何在这一领域建立适当的商业模式，我们同样也在为此而不懈努力。"——*Peter Main　前美国任天堂市场部营销副总裁。*

垄断IT业！——山内溥的特洛伊木马

1985年任天堂FC成功打入美国市场，实现了美日两地的巨大成功。FC在美国取得成功的重要原因除了各种有趣的游戏软件外，还有一个原因是该平台上品种众多的周边设备，FC因此给人留下了高端多功能娱乐系统的印象，也体现了任天堂将美版主机定名为"Nintendo Entertainment System"的初衷。在这段时间内上村雅之率领的第二研发部（R&D2）一直都在研究开发各种FC用周边，1985年底他们准备开始研发一款能够让FC具有更高扩展性的产品。于是在1986年，"FC磁碟系统"诞生，该系统最大的特征就是采用可重复擦写的磁碟作为游戏存储媒介。为了进一步挖掘该系统的应用价值，任天堂从全球各地邀请游戏顾问和玩家共同商讨基于FC磁碟机的游戏以及市场战略。这次讨论的结果之一就是发展FC网络服务。



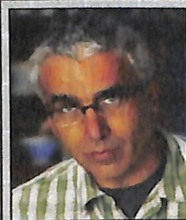


八十年代中后期，网络基础设施建设飞速发展，包括通用电气在内的各种和大型企业纷纷成为网络运营商。同时各种图形MUD借助网络的完善不断成长。网络市场呈现出高速成长的势头。任天堂同样看到了网络化将对游戏产业带来的影响。于是在1987年，任天堂举办了首届"电子高尔夫锦标赛"。这次比赛主要利用任天堂的"Disk Faxes"系统，玩家可以通过电话线将记录在FC磁碟上的分数发送到任天堂，借助Disk Faxes系统排出全国玩家的名次。虽然这次活动的数据交换量非常小，离真正的网络化应用还有一定距离，不过任天堂却借助这次比赛有效测试了在日本范围内建立区域性FC网络的可行性。



"电子高尔夫锦标赛"在日本反应强烈，次年山内溥决定进军通信领域，并且野心勃勃地准备建立自己的"互联网"。FC用调制解调器依然由R&D2开发，最终定名为"FC通信适配器"，售价100美元。搭载FC通信适配器的一体机被称为"家庭电脑通信网络系统"，即任天堂网络化构想的第一款产品。这是一款真正具备网络游戏功能的主机，并且设有一个十分简单明了的操作界面，开机时会出现一个类似"超级马里奥兄弟"风格的菜单画面，玩家可以选择接入日本地区的区域性网络。日本的玩家们可以与全国各地玩家进行网络游戏。

当时山内溥相信，这个"FC通信网络"将会成为任天堂的未来。因为山内溥深刻的意识到电子游戏的受众面毕竟十分狭窄，虽然任天堂已经获得垄断地位，游戏产业的先天限制却使其无法获得更为广阔的发展空间。而在山内溥的眼中，"通信"是一个几乎没有任何规模限制的行业。



"包括NTT在内的很多企业都在尝试用电脑和电话线将各个家庭沟通互联，不过没有任何一家公司拥有任天堂的先天条件——遍及日本三分之一家庭的电脑（FC）。"——*David Sheff　任天堂研究专著《Game Over：Press Start to Continue》作者*

任天堂将其深入日本家庭的FC主机视为特洛伊木马，准备以此占领网络市场。任天堂的目标是通过FC建立其专有的通信网络，并且授权各种服务供应商提供FC网络服务，从中收取权利金。通过这种方式任天堂将会控制整个网络产业，从服务供应商和用户两个方面获取源源不断的收入。换句话说，任天堂试图将其在游戏产业中操作娴熟的权利金模式搬到

网络产业，继续在这个“没有规模限制”的行业中占据垄断地位，最终建立一个宏大的网络通信帝国。任天堂可以从网络银行服务、在线购物、电子商务等服务中收取权利金，并且通过提供网络新闻、网络多媒体下载等向用户征收费用。实际上相当于以FC取代传统电脑，垄断整个IT产业！

如此惊人、如此伟大的梦想不管对于何种规模的企业都有着致命的诱惑力，游戏机接近电脑的内部架构很容易实现多媒体功能，而主机本身明确的知识产权归属以及封闭式特点使其技术标准持有者可以享有该平台上所有的可能收益。各硬件商之所以冒着亏损的风险全力推广主机的多媒体功能，便是出于游戏机市场的这一特点。拥有同样梦想的也并非仅有山内溥一人。NEC早在87年便率先提出了他们的“核心构想”，这个野心勃勃的计划准备以PC-E主机为核心，通过一系列周边设备以及PC-E专有网络搭建一个庞大的娱乐帝国。作为日本数一数二的消费电子巨鳄，NEC拥有足够的资金实力，因此“核心构想”出台之后立刻受到媒体的追捧，成为人们争相炒作的话题。其后3DO联合松下、时代华纳、AT&T、环球影业、EA等共同推出的“娱乐帝国计划”，乃至如今微软大肆推广的Xbox Live，索尼倾全社之力打造的网络化未来都是为了追求同一个梦想。

南柯一梦

任天堂网络服务计划的第一个重要环节就是推出网络金融服务，碰巧著名的野村证券当时正开始致力于系统咨询服务，一直在尝试网络金融服务。任天堂于是主动联络野村计算机中心，合作研发基于FC平台的金融服务平台，这就是日本网络金融交易服务的先驱之一——野村证券Famicom交易服务系统。当时有超过300家银行注册加入FC网络系统。没过多久任天堂成立了“超级马里奥俱乐部”，这样遍布日本的分销商可以直接通过FC网络获取有关的游戏情报，这样不仅可以让分销商更加便捷快速的获取新作消息，更大大宣传了任天堂的游戏和相关产品。在1989年的年度业务报告中，山内溥这样描述他们的FC网络：



“我们相信信息时代的来临将带给人们新的机会，让人们知道什么是至关重要的信息，以及什么信息才是他们真正需要的。我们计划使用任天堂家庭娱乐系统（FC）作为全国范围内的通信终端，通过普通的电话线，建立一个目前看来难以想象的大规模网络，通过这一网络提供全国范围内的各种资讯，涵盖娱乐、财务、证券以及健康咨询，当然还有更多言之不尽的信息……这一网络显示了FC已经不再是功能单一的娱乐平台。”——*山内溥　前任天堂社长*

任天堂的这项计划与十年之后微软全力打造的“.NET计划”有着惊人的相似性，然而两家公司的规模根本无法相提并论，更何况在当时摆在任天堂面前的还有难以逾越的障碍——技术瓶颈。一个十分简单的例子就是服务器群组的搭建和维护，另外当时日本人对于网络化并没有多少概念，多数人并不希望电话线成天被占用。不过最主要的原因还是任天堂的先天缺陷——低龄化形象。从FC到NGC，任天堂的游戏机在日本人眼中一直都是“子供向”产品，要说服成年人使用FC并不容易，要让他们在这个“儿童玩具”上完成金融交易更是荒天下之大谬。

经过一两年的运营之后，FC专用网络的注册用户数量达到13万，其中大约1.8万人将其用于股票委托交易服务，另外1.4万人将其用于银行服务，而“超级马里奥俱乐部”的用户为3千人。另外FC磁碟机的总销量为200万台。至于网络游戏，以及那覆盖人们生活方方面面的庞大网络，依然是一个遥远的梦想。不过个性固执的山内溥相信一切只是时间问题。

“那只是时间问题，当人们做好准备时，我们将有完备的网络迎接他们。”——*山内溥　前任天堂社长*

任天堂所欠缺的或许真的是时间问题，八十年代末网络市场在日本还是一片混沌之时，凭一己之力试图制定网络市场的游戏规则简直是难以想象的事。一直到1994年，互联网才开始在日本进入真正的商业化应用，并飞速成长为人们日常生活的重要部分。1995年，曾与任天堂共同开拓网络市场的野村研究所成立了日本第一家网络商城“Denkatsu Club”，紧接着，以互联网为主体的“.COM投资热”在日本引爆。

这一次任天堂似乎又走到了时代的前列，只是与多数开拓者一样，那主宰信息技术产业的梦想之火如今却成为奄奄一息的风中残烛。

风中残烛

山内溥在日本追逐其网络梦想的同时，美国任天堂总裁荒川实正在部署着同样的计划。

美国电脑产业的业内人士都在对任天堂的战略翘首以待，他们很想知道任天堂将以何种方式激活网络市场。当时NES在美国家庭的普及率为33%，而同一时期PC的普及度仅为15%。

1988年11月，美国任天堂与AT&T宣布联合进军网络购物以及信息服务领域。1982年美国政府为了防止AT&T垄断通信市场，对其下达了长达七年的进军网络服务市场的禁令，因此到88年禁令即将失效之时，AT&T就开始部署其网络扩张计划。美国任天堂推行的网络计划可谓适逢其时。当时两家公司的结盟受到了多数业内同行的欢迎，人们相信，这两家公司的强强结合将会吸引更多消费者对于网络市场的关注，并最终激活网络市场。当时美国的网络信息服务市场已经初步成型，在AT&T受禁的7年时间里，通用电气成立了GEnie，另外行业内还有美国在线的前身Quantum，以及当时美国最大的在线服务机构Compu-Serve，这几家公司已经推出了各种信息服务，拥有超过200万的注册用户，市场规模超过10亿美元。不过所有人都知道，网络信息服务行业的真正实力远不止于此，一个几乎是取之不尽的金矿尚待发掘。

一个是全球最大的通信业巨子，一个是拥有2000万用户的游戏业霸主，本次合作在网络市场掀起滔天巨浪。大批企业纷纷声援，第一家加入任天堂网络阵营的是投资公司Fidelity Investment，他们准备通过FC网络让用户在家中进行证券交易。在NES北美网络准备投入使用之前几个月，“道琼斯专业投资者报道”以及其他大批金融服务机构纷纷加入，美国任天堂相信NES网络90年投入使用后，将会在1年内吸引1000万注册用户。

为了让NES真正具备电脑的功能，任天堂将NES网络投入商业化运营时推出了NES捆绑套装，其中包括一个调制解调器、一个键盘和一个打印机。任天堂最初的计划是在网络开放初期仅提供与游戏相关的服务，当用户对NES网络系统逐渐熟悉后不断加入各种功能。最初推广的服务十分简单，主要是在NES网络上提供一些游戏情报、秘技、攻略等，另外还有可以让玩家交流经验的聊天室。最令人惊异的是，任天堂还有一个通过网络下载进行游戏直销的计划。玩家可以将游戏直接下载存储到磁碟机的磁盘上。通过这种方式任天堂可以直接绕过游戏分销商和零售商，最大限度地提高收入。

然而原本预定的90年网络投放时间悄悄地过去了，任天堂却依然没有任何动静。一直到1991年原先声势浩大的NES网络计划似乎就这样不了了之了。美国任天堂专门雇来负责开拓北美网络市场的Jerry Ruttenbur引咎辞职。NES网络计划搁浅的原因很简单，那些声称要支持NES网络的服务供应商们个个都是雷声大雨点小，没有一个付出实际行动。1991年9月美国任天堂迎来了最后的机会，当时著名的搏彩公司Control

Data 向任天堂主动请缨，建议在 NES 网络上推广搏彩业务，让明尼苏达州的人们可以和全国其它地区居民连入网络，进行网络搏彩。不过这项计划很快遭到明尼苏达州首席检察官的否决，他认为这项业务很容易让孩子们成为赌徒。来自州政府的压力让 Control Data 不得不终止在明尼苏达开展的网络搏彩测试，而美国任天堂的网络计划也就此宣告破产。

不过对于山内溥而言，这次网络化尝试的失败并不是多么惨痛的教训，在霸者的道路上必定充满荆棘，山内溥对于通信产业的野心并未就此磨灭。任天堂 FC 网络决不会成为他们最后的尝试。



“必须确认的一点是，我们早已认识到各种形态的网络化游戏将会是游戏产业未来的重要部分。因此坦白地说，我们在相关领域中确实花费了很多的时间和资金。”
——霍华德 · 林肯　前美国任天堂会长

SFC 卫星网络

九十年代，任天堂在欧洲、北美和日本举办的《俄罗斯方块》全球大赛获得了巨大的成功，利用游戏平台搭建全球性网络依然前景光明。虽然 FC 逐渐退出了市场，任天堂的下一部主机不可避免的承当起实现网络化梦想的重任。

1995 年 1 月初，任天堂和 GTE Telephone Operations 公司联合宣布研发互动多人游戏，并且通过互动电视网络传输游戏节目。而他们的第一款产品就是由两家公司共同研发的 SFC 游戏“FX Fighter”，这款游戏利用了第二代“Super FX”图形协处理芯片技术，实现了 SFC 上非常罕见的全 3D 效果，并且可对应网络对战。这项技术据说还曾经准备应用到 N64 中。两家公司合作推出的这些游戏将会借助承载互动电视以及其他服务的 GTE 电话线实现网络化功能，此外 GTE 的网络购物、旅游、娱乐、教育以及个人理财服务的服务系统“Main Street”也将会融入到这些网络游戏中。



这次合作主要是出于研究及测试目的，因此合作到最后也没有什么实质性成果倒是并不怎么意外，惟一的成果就是那款最初公布的“F X Fighter”，由于该项目研究失败，这款游戏最后被搬到了 PC 上。

经过了五年的研究和无数次的测试，任天堂的网络化进程依然保留在最初水平，大笔资金打了水漂，网络化的梦想却显得越发遥远。PC 的普及度早已是今非昔比，而在 PC 上发展起来的网络产业已经步入成熟，并且正在逐渐发展成山内溥当初所想象的规模——只是所有这一切都与任天堂毫不相关。任天堂的游戏机如今再也没有任何规模优势，要取代 PC 成为网络的主体简直是痴人说梦。尽管如此，任天堂那熊熊燃烧的希望之火仍然没有浇灭。在山内溥看来，任天堂就算无法独霸市场，至少也要成为其中的重要势力。

1995 年 4 月 23 日，Bandai Satellaview-X 系统的发布是任天堂新阶段网络计划的标志。BS 是任天堂与 Bandai 合作推出的 SFC 用调制解调器。用这套设备插入 SFC 主机底部后，就可以用其接入“St. Giga”卫星电视网络，这套设备还提供了一个 SFC 用 BS 卡，卡带顶部有一个插槽，这个插槽可以用来插入 BS 记忆包。“St. Giga ”是“卫星数字音频广播有限公司”的简称，他们在日本推出的卫星电视台主要用来提供数码音乐以及数据程序等。从 1995 至 2000 年间，这家电视台一直在每天的多数时间里播放各种电视节目和音乐，不过到了下午 4 点至晚上 7 点间，他们就会停止正常的节目播放，开始提供 SFC 卫星网络服务。这段时间内注册用户可以登录他们的 Satellaview-X 系统，登录后玩家可以下载最新游戏情报、游戏试玩版甚至完整版的游戏，而这些下载的内容会被存储到 BS 记忆包中。玩家接入网络后会出现一个菜单屏幕，这个菜单界面设计得非常漂亮，上面是一个小镇一样的场景，其中有四座建筑物，每个建筑物代表一项网络服务，选择其中之一进入便来到了五彩缤纷的网络世界。这项服务开始时内容不多，不过任天堂计划在其后逐步完善，加入杂志下载、新闻短波、游戏、比赛等栏目。在多数情况下，特定游戏只会在特定时间提供下载，而具体的下载时间会在新闻短波留言板上提及。玩家可以将游戏下载到 BS 记忆包中，也可以在卫星服务开放时间直接玩。





这项通过卫星传送的 SFC 网络虽然知名度不高，也没有当初 FC 网络那样搞得轰轰烈烈，却有着相当持久的生命力。通过 St. Giga 网络发布的游戏将近 100 款，直到 SFC 几乎退出市场时依然有游戏提供下载。这项服务持续了五年时间，最后在 2000 年 6 月 30 日正式终止。任天堂对于 SFC 网络少了一分浮躁，更多地认识到了自身有限的实力，开始表现出稳健的作风。



游戏机之外的网络尝试

1996 年 7 月 26 日，任天堂、微软以及野村研究所宣布达成合作谐议，三家公司将会利用现有卫星电视调协器在日本提供信息娱乐服务。一些嗅觉灵敏的新闻媒体立刻开始猜测任天堂的新一步网络计划，有人猜测这项卫星网络计划将会是 N64 主机网络化的前兆，更有人传言任天堂由于意识到实力有限，准备与微软合作开展互联网战略。在此之前微软就曾经进军日本互联网产业，并且以互联网服务供应商的形象出现，不过这次投资十分失败，让微软深陷泥沼。因此微软这次与任天堂的合作可以说是不得以而为之。

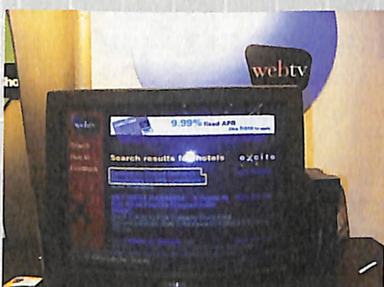
三家公司总共为该项目投资了 10 亿日元，任天堂占 40%，微软和野村研究所各占 30%。作为日本最大证券公司的研究所，野村研究所负责调试整个系统，微软则负责提供收费服务以及卫星调制解调器支持，任天堂主要负责软件，并且计划推出所谓的“信息娱乐软件”。山内溥信誓旦旦地向公众保证说：“这一系统将会以极为便利的方式通过卫星提供新闻资讯”。

1996 年日本的电信市场几乎由 NTT 垄断，因此全日本范围内的电话费相当昂贵，多数用户只能选择晚上 11 点，即话费优惠时段上网，这对于网络服务业务的开展非常不利。为此任天堂决定放弃使用电话线，改用极为廉价的卫星传送。这次任天堂同样选择了之前的合作伙伴 St. Giga。这一卫星电视网络覆盖日本 1000 万个家庭，并且向服务供应商和用户收取的费用都非常之低。不过采用卫星电视网络存在的一个致命问题就是现有的任何卫星系统都无法提供双向的网络服务，这意味着用户只能是被动接受信息，而无法进行信息回馈。用户如果想进行信息回馈还是要通过电话线，使用微软的 MSN 在线计算机网络发送信息。

这项网络服务的收费相当合理，用户只要每月交纳 1000 日元就可以进入任天堂－野村－微软的信息娱乐服务系统以及 MSN 网络。比尔 · 盖

浤宣称："如果我会日语，我自己都想成为其注册用户。"此次三方合作安排在1996年第四季度着手实行，而正式服务预计于1997年中投入运行。

九十年代中后期正值网络化大潮风起云涌之时，任天堂的这次尝试只不过是其中一个小小的浪花。微软作为其中的重要合作方，其战略重点并非日本市场。在与任天堂合作的同时，微软正耗费巨资与NBC合作，出台其真正雄心万丈的MSNBC计划，他们将此描述为"新闻点播服务"，通过微软网络以及全新的有线电视频道传输。两家公司在1995年签署协议，承诺在5年内投入2亿美元。MSNBC是直接与美国有线电视新闻网CNN对抗的新闻服务，这家传统媒体大鳄在MSNBC的冲击下不得不出台自己的新闻点播服务。同时荷兰与日本两大消费电子巨头菲利浦和索尼也公布了他们的网络计划，他们计划在美国推出可以使用电视上网的机顶盒，使



用由WebTV Networks提供的相应软件。这些大公司不断出台的网络行动标志着全球视听产业分销商和制造商间更深层次的纵向整合，而任天堂规模相对较小的行动则被淹没在铺天盖地的大公司网络大战略的报道中——虽然这家游戏产业的风云儿是如此渴望在网络行业中大展拳脚。

在计划出台的两年时间里，有关任天堂、微软和野村研究所的合作很少见诸报端，也几乎没有什么实质性合作成果。一直到1998年1月29日，任天堂与半导体生产商京瓷公司宣布，他们正在向政府申请于2000年开通数码卫星广播频道，而任天堂与野村以及微软的合作关系也就此结束。任天堂与京瓷希望St. Giga能够在1998年底获得邮电部有关开通数码广播业务的许可，并且申请租用日本政府数码广播卫星BS-4的其中一个频道。这颗卫星预定于2000年投入使用，一旦获得政府许可，任天堂和京瓷将各出资60亿日元于St. Giga。这项计划的主要服务内容为文化娱乐以及来自任天堂的游戏资讯，并且还将有音乐广播。赢利主要依靠广告收入，因此服务本身是免费面向用户的。山内溥在一次记者招待会中充满自信地宣布："广播的形式和质量将会在2000年彻底改变。"

不过仅仅过了半年时间，任天堂和京瓷的120亿投资计划就宣告取消，其中缘由直到现在仍然是一个迷。

世纪末的网络构想

64DD是一款由Alps协助研发的N64磁碟机，在当时并不能算先进，可就是这样一款产品，从公布到发售足足用了四年时间！

任天堂的64DD发售计划与以往的主机有很大不同，这款主机的销售是以邮件订单的方式进行的。玩家可以用邮件预定一年的网络服务，这样就可以得到64DD主机、无限制的Randnet在线服务系统登录时间、Modem

> **"今年圣诞，我们将会推出一款叫做64DD(Disk Drive)的周边，用户可以用新的人物取代原作中的角色，一切只要通过调制解调器以及今后的卫星通信就可以实现。这就是我们依然使用卡带而不是CD-ROM的原因，因为后者是无法重写的。"**——*山内溥　前任天堂社长*

卡带、扩充包以及一个鼠标和六款DD游戏（每两个月提供一款），每个月的注册费用仅为2500日元。

与之前的网络尝试不同，64DD的网络计划将主要资源都集中于游戏本身，通过这项服务，玩家可以玩上真正的网络游戏，其运营方式与其后的DC网络、PSBB以及Xbox Live都非常相似。玩家可以玩网络游戏、下载资料片，而之前在FC时代强调的金融服务、资讯服务到了这个多媒体时代反而被淡化了。任天堂显然意识到如今规模已经十分庞大的网络产业早已不是自己一己之力所能掌握，抓住游戏市场这个强项才是当务之急。不过在96、97之际，任天堂在游戏产业的优势已经不复存在，横扫



游戏市场的PS让任天堂阵脚大乱，这段时间内任天堂网络化的多方尝试又相继搁浅，即便是对网络前景信念坚定的山内溥也不禁对64DD的前景产生怀疑。64DD推广计划因此一拖再拖，到1999年12月上市时已经几乎没人对这款落后的产品感兴趣。

64DD采用容量为64MByte的磁碟，其中一半空间为可擦写区域，玩家可以在其中存入大量数据，如自己设计的赛道、角色或者下载的内容等，数据传输速度达到每秒1MB。不过在这个PS2时代里，落后的64DD实在缺乏诱惑力。截至2001年2月28日64DD网络关闭时，Randnet上64DD网络服务的注册用户仅有1.5万人。Randnet以及64DD事实上从主机发售后一年，也就是2000年12月就停止销售和接收新会员，最后的三个月服务是免费提供的，以答谢玩家们的支持。当时甚至还有传言说任天堂将会从玩家手中回购64DD以及软件。

64DD可说是任天堂高层战略计划长期举棋不定的直接恶果。早期任天堂对于64DD计划非常重视，并且在该平台上安排了非常丰富的软件阵容。美国方面有《谍中谍》、《SnowSpeeder》等，日本有《奥伽战争64》、《Mother 3》、《口袋妖怪Snap》等，另外还有传说中的《塞尔达传说DD》，也就是人们所说的"里塞尔达"。这款游戏当时甚至已经开发完成，不过从来未曾上市。



在逐渐没落的平台上推广网络计划从一开始便是最大的错误，网络化推广必须从主机发售之初就开始部署。1998年底，美国任天堂总裁荒川实接受《日本经济新闻》采访时透露了任天堂新主机"N2000"的开发计划，表示这款主机将可能不会继续采用卡带媒体，而会以DVD之类格式出现。在此之后的几个月时间里，有关"N2000"的假消息开始在网络上疯狂流传，不少人制作了该主机的假想图，甚至还有该平台上的"马里奥赛车"的伪造图片被广为流传。不过任天堂方面显然对新主机计划十分谨慎，每进行一步战略举动都在揣摩竞争对手的意图。99年2月底，宫本茂在透露其新一代"马里奥"开发计划时透露了他对于卡带媒体高速数据读取的优越性的偏好，同时指出希望能够以大容量内存弥补光碟媒体的数据读取弱点。不过在此时就算是宫本茂这样的高层也未能确定新主机将会采用的媒体规格。数日之后，当索尼公布其PS2规格之后，任天堂匆匆抛出了新主机计划。霍华德·林肯在意大利的一次第三方发行商会议上确认N2000不会采用卡带媒体，不过具体规格还有待确定。另外，根据DC以及PS2的网络功能，任天堂也开始加紧对于新主机网络性能的研究。



1999年的E3展上，任天堂宣布与松下合作开发代号为"海豚"的新主机，同时宣布将会从事于数码网络相关产品和服务推广。作为发表会重要部分，双方还公布了代号为"X21"的数码网络平台开发计划，这就是后来的松下"Q"。

任天堂与松下的这次合作同样是策划已久的事。松

下在九十年代末提出了庞大的“家庭信息基础架构”（Home Information Infrastructure）的概念，并将其视为21世纪数码网络社会的模型。这一概念的核心在于多种家庭数码产品间的数据共享，游戏娱乐则是其中的重要环节，松下希望使用X21作为游戏、音乐、图片以及其它媒体形式的发布以及接收平台，相当于一个家庭多媒体娱乐网络终端。当然，拥有同样想法的并非只有松下和任天堂。同一届E3展上，世嘉销售部副总裁Chris Gilbert宣布世嘉DC网络即将投入使用。这次世嘉将所有的赌注都押在了DC网络身上——直到把十几年来的老本输得一干二净！

掌上网络



“随着手机的普及，我们将会以GameBoy和手机的连接重新定义互动视频娱乐。”——山内溥 任天堂株式会社 2002年度报

1999年中，路透社报道了任天堂的最新计划。“任天堂将会公布GameBoy Advance，全球最畅销掌上游戏机的最新版本。这款掌机将有32位元处理器，并且将会有长途通讯功能。”

到1999年，日本已经有超过200万手机用户通过手机上网、收发电子邮件，并且通过手机上网的势头正在迅猛发展。当时多数强化上网功能的手机都是由松下推出，任天堂为了将其普及量巨大的GB系列掌机杀入移动网络市场，决定与松下合作开发基于GB的网络移动设备。99年9月，任天堂宣布GBA的同时宣布与Konami合作推出“Mobile 21”计划，该计划的主要意图是推出对应NGC与GBA的互动游戏，同时还有一个在当时并没有引起多少人注意的目的——开发GBA与手机连接的操作界面。“Mobile 21”与“X21”显然存在某种程度上的联系。其后，山内溥在《福布斯》的采访中透露说：“Gameboy将会被用来上网、下载游戏和音乐、交易、访问虚拟世界，以及更多的用途。”在这篇报道中为了证实山内溥对于GBA的网络构想，还援引了松下一位高层的话，松下的这位高层确认说：“任天堂确实正在与松下谈判，希望将任天堂在游戏方面的实力与松下的手机技术结合。”

然而，由于一些不为人知的原因，任天堂与松下在移动网络方面的合作最后还是不了了之。不过任天堂并未放弃其掌上网络计划。2001年1月5日，任天堂宣布与日本第二大电信公司KDDI合作，发展基于手机的游戏网络系统。这次合作于2001年2月2日正式开始，任天堂通过日本2800家KDDI手机零售店销售其价格为50美元的“Mobile Adapter GB”。这款适配器可以让GBC、GBA通过手机接入互联网，任天堂希望借助KDDI的销售网络快速打开市场，而KDDI则希望借助GB系列主机的人气将其系列手机及网络服务深入拓展到中小学生之中。



通过KDDI的拨号网络服务，GB用户可以互相收发电子邮件，升级游戏软件并且与朋友和陌生人对战，此外任天堂和KDDI还将共同推出更多的网络服务，任天堂还准备了修改版的HTML，不过仅限于任天堂为儿童提供的网页内容。为了提高吸引力，该系统还对应当时的《口袋妖怪 水晶》，玩家可以通过手机上网交换口袋妖怪。

任天堂与KDDI的合作迅速引爆了游戏产业新领域的争夺战。索尼紧接其后宣布与NTT DoCoMo合作，联合开发一款移动通信网络系统，将其PS技术应用到DoCoMo的i-mode服务中，并且利用DoCoMo具有极强游戏功能的i-appli服务推出手机上的PS游戏。Nokia的加入让手机游戏市场更加硝烟四起，N-Gage网络服务呼之欲出，而近期NTT的i-FOMA更是先行一步，在手机上推出MMORPG，i-FOMA版的“天外魔境”等均具有极高水准，然而作为史上最成功游戏平台的GBA却依然与网络游戏无缘，任天堂的网络化构想或许注定要一次次地成为泡影。



彷徨

网络化是任天堂梦想的种子，十几年前，山内溥怀着炽热的梦想将这颗小小的种子埋入那贫瘠的土壤，希望有一天能够培育出一棵足以支撑天地的苍天大树。然而十几年的时间一晃而过，种子还是种子，甚至连颗芽都来不及吐就悄悄地缩回土中。十几年来，任天堂为了等待那棵大树兢兢业业地浇水施肥，却总是无可奈何地将所有的努力和汗水付诸东流，最后才百般无奈地醒悟——这片土壤竟仿如沙漠般贫瘠！

市场环境是否成熟，在投资者心中大致都有个数，只是有些厂家相信凭借他们的实力可以改变市场，并因此成为整个市场的主导者。所有人都知道前方有一个巨大的金矿，虽然明知要付出巨大的代价，却依然有一大批人前仆后继地不懈努力着。于是世嘉孤注一掷地将网络当作最后的救命稻草，直到把仅存的血液全部榨干才无可奈何地退出这个残酷的市场。于是当一个个对手及同伴相继倒下后，任天堂那狂热而浮躁的梦想如遭雷霆般猛然惊醒，当岩田聪接任社长后，任天堂的网络化发展计划真正进入了冷静而理性的反思阶段。

如今这一代主机的网络化部署中，任天堂是最为保守、规模最小的，

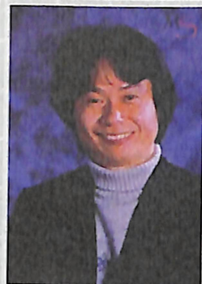
“我认为让人们花钱购买游戏后，还要准备各种网络连接设备，并且收取月费是非常不合理的。在不久的将来，我们希望能够宣布一些能够改变这种状况的计划。”——岩田聪 任天堂社长

“我们对于索尼的平井一夫以及微软Robbie Bach提出的某些关键词是完全赞同的，首先是所谓‘概念’，其次是所谓‘未来’—如果不是对其报以厚望我们就不会花费那么多时间用于尝试其可能性。老实说我们很久以前就在尝试，并且现在仍在尝试。我们不知道到底应该用怎地样的模式，只有一点，那就是要极大的提高游戏性。这是至关重要的。如果无法做到这一点，那么这一概念将会与那些.COM泡沫一样迅速破灭。在过去的几年里我们看到了太多类似的事情。

我们一直都在期待，并且渴望得到答案。不过必须记住的一点是，目前这个市场上半数以上的受众都未满18岁，他们没有太多可以任意支配的金钱、没有信用卡，我们必须为他们着想，为他们制定商业模式。我们必须让他们知道这些游戏更加有趣。最重要的问题是，谁来想出那精彩的模式，并将其付诸实践。如果有人做到我们都将为他喝彩，并且跟随其后做到更好。如今我们都在为此努力，剩下的只是时间问题。”——Peter Main 2001年E3展基调讲话

不过同时也是最具普及可能性的商业模式。这种服务无需用户经常性的交纳费用，而以往那种需要让用户用信用卡付费的模式显然大大阻碍了大规模普及的趋势。

宫本茂是任天堂作为生存支柱的创意大师，如今他正在为此出谋划策，或许有一天我们会看到他神秘项目的公布。任天堂曾多次向公众保证，他们会用最棒的游戏创意投入网络领域，并且让玩家以及股东们满意。对于任天堂以及其他家用机厂商而言，一个巨大的挑战是建立一个免费或者能向玩家征收"隐形费用"的模式。天下没有免费的午餐，游戏厂商必须在吸引更多用户的同时保持盈利。然而在多数情况下，受益的往往是网络运营商以及硬件商，而不是游戏软件商。



"网络游戏需要我们花费时间设立主服务器以及各种网络服务，另外还有经常性的维护。更何况原本投入产出比就已经很低的网络游戏受众面却不及普通游戏的5%……每当想起这些，我就会对网络游戏犹豫不决。"——宫本茂 任天堂软件指导及制作人

"网络是近来人们一直在讨论的话题。我想当时机成熟时，我们会进入这一市场的。《马里奥赛车》是一款非常合适的游戏，它可以和四台GBA相连也可以用分割屏显示。这是人们非常熟悉的游戏方式，并且很容易带入网络。当网络成为可靠的商业模式，这类游戏是很容易制作的。"——宫本茂 任天堂软件指导及制作人



"目前互联网世界的一个问题是必须花钱才能接入，不过除此之外所有都是免费的。我们都知道这就是互联网蔓延如此迅速的原因。在这个市场内也有一个小小的领域，人们在这里玩游戏、挣钱。娱乐产业的重要问题在于它并非人们生存的必需品，因此很难做出那些可以吸引广泛用户，并且让他们每月交费的娱乐内容。要在互联网上短时期内捞上一票非常容易，最大的困难在于创造一个可长期盈利的模式。设计这样一个体系对我们来说是真正的挑战，过去这是那些网络公司的大问题，他们一开始就投入了所有的资金，他们只知道一定要进入网络市场，并且将所有的钱都用于市场宣传，结果长久以来得到的回报却少得可怜——因为那些都不是长久之计。

目前我正在和Jim（Merrick）共同设计一个能够面向从儿童到成人的所有用户的最佳模式，一个可持续发展的长期模式。我们希望在美国和日本都能推广这一模式。"——岩田聪 任天堂社长

宫本茂同时相信网络游戏的吸引力毋庸置疑，《马里奥赛车：双重冲击！！》就是网络化的一次尝试。不过令多数人失望的是，这款游戏居然只对应局域网。尽管如此，这与真正的网络游戏已经非常接近了。

岩田聪同样相信网络将会带来一些具有全新创意的游戏，不过显然对于现有的障碍依然充满疑虑。

Nintendo Difference

2002年6月5日，知名游戏网站IGN采访了Jim Merrick，当问到Jim近几年都在忙些什么时，他的回答是：



"这是个大秘密。事实上我一直都在与岩田先生紧密合作，为任天堂策划网络战略。"——Jim Merrick 前任天堂技术总监

NGC在日本发售后三个月，《Fami通》周刊就任天堂的网络计划采访了岩田聪。岩田聪确认，任天堂将会投入可观的资源用于新网络研发。"不过，我们也意识到我们不可能因为一款游戏具有网络功能就卖出100万套。制作家用机上的网络游戏存在相当高的技术难度，而这也是任天堂正在认真研究的问题。"

2002年5月13日，E3展第一日美国任天堂揭开了NGC网络计划的神秘面纱。首个公布的产品就是世嘉的《梦幻之星在线Episode Ⅰ & Ⅱ》，硬件方面，任天堂与Conexant合作推出了一款速度为56Kbit每秒的V.90调制解调器，另外还有NGC专用宽带适配器。《梦幻之星在线》将会成为首个使用该modem和宽带适配器的游戏。



任天堂的最新网络化哲学是"只有在游戏性大幅提升并且价格诱人时才能取得真正的成功"。任天堂认为他们所推行的这项网络战略具有"高度的开发规划变通性、最可靠的发行商商业模式"，并且支持所有使用调制解调器或者宽带连结的玩家。为了推广网络化，任天堂显然已经做好长期准备，先扩大用户群再谈收入问题，因此对于NGC的网络化任天堂并没有准备从中获得多少收入。第三方在NGC上推出网络游戏后，所获取的在线游戏利润部分无需向任天堂交纳权利金，同时任天堂也开始提供各种开发工具包，并且与全球各大知名开发商商讨网络游戏项目。任天堂所推行的是低风险的商业模式，希望以最低的门槛吸引最多的开发商，并且以此鼓励开发商尝试更多面向网络的游戏类型，最终营造一个品种丰富的繁荣的网络游戏市场。

"从网络业务上盈利极有可能是好几年以后的事了。仅仅因为是如今的热点就贸然进入这一行业，既不能盈利又无法满足消费者。所以这（网络业务）仅仅是任天堂战略的一部分，而不是主流，正如所有其他公司一样。对于所有准备投身这一行业的公司而言，那里依然存在很多的障碍。"——岩田聪 任天堂社长

2003年9月10日，任天堂与美国在线（AOL）达成协议，这家顶级网络公司成为NGC官方授权的ISP（互联网服务供应商）。所有准备在NGC上开发网络游戏的公司必须使用AOL授权的通信软件，以使其游戏通过AOL接入互联网。作为协议的一部分，任天堂为AOL带来了不少的广告

业务——大批任天堂游戏将会在AOL以及AOL时代华纳的网站上做广告。不过任天堂自身却没有投入该商业模式的准备，只是希望其成为第三方的又一种选择。

与微软以及索尼在网络市场的锐意进取不同，任天堂在这个网络化大潮铺天盖地的时代里几乎没有什么值得一提的大动作——至少在表面上确实如此。网络化是索尼与微软未来发展的重中之重，微软的“.NET”计划是一个将覆盖全球商务、娱乐、金融等各个方面的宏伟构想，其目标在于整合统一互联网，相比之下Xbox Live只能算其中的沧海一粟；网络化更是关系索尼未来命运的关键所在，整个PS3计划以及索尼的未来转型计划几乎都是围绕着网络部署而展开。任天堂虽然是游戏产业中的实力型企业，不过在规模和影响力上与前两者并无可比性，要在网络化上全方位正面对抗无异于以卵击石。任天堂所能做的只有抓好游戏市场，以其独特的网络化模式在局部市场上赢得胜利。山内溥曾经的构想是将全方位综合型网络作为任天堂的未来，不过在如今的状况下任天堂只能希望顺利过渡到游戏的网络化未来。这是索尼和微软网络战略的部分环节，却是任天堂的全部。因此虽然任天堂目前在网络市场上一直没有什么动作，不过在公司内部必然早有部署，并且从多方迹象来看，任天堂要走的网络化道路将以游戏为核心，秉承长期以来的“Nintendo Difference”理念，建立其独有的网络模式。

未来

索尼总裁出井伸之相信，未来网络化的特点之一就是人们通过网络在不同的平台上玩同一款游戏。

> “我认为我们的网络计划是迥然有异的。不过我们也意识到网络游戏在PC市场上的重要性。宽带服务如ADSL等因为它们而蔓延得如此迅速。要将NGC和PC玩家连接起来需要巨大的资源投入，并且面临极大的技术难题。”——岩田聪 任天堂社长

对于任天堂而言，创造网络游戏还有一个巨大障碍在于长期形成的创作思想的桎梏。宫本茂一直以来都对网络游戏存在抵制情绪。网络游戏意味着成千上万名玩家在同一个世界中同时互动，游戏的互动性更多地体现在人与人之间，而不是人与游戏之间。宫本茂是令人尊敬的游戏大师，他对于游戏全局的把握在业内有口皆碑，他擅长应用各种手段让玩家与游戏完美互动。不过在网络游戏中，制作人需要制作的是一个开放的游戏世界，他们不能对游戏本身做出过多限制，不能像以往那样指导玩家如何去做。这种情况造成的后果就是实际游戏将可能与制作人的构想背道而驰。

> “任天堂并不希望游戏变成一个无法保证质量的开放型世界，我们希望每个人都能享受完美的游戏境界……网络游戏正如暴力在游戏中的使用一样，仅是人们将游戏展示给大众的一种方式。他们还有很多种方式可以使用。还有很多人并没有准备好进入网络。
>
> 人们一直都在谈论网络并且正在以这种方向开发游戏。然而现实的情况是并没有多少人注意到在网络变得可靠之前我们必须跨越的诸多障碍。一个最大的问题就是，宽带网在全球的普及度到底多高？在未来几年的趋势将会如何？人们谈论的似乎只是如何网络化，却忽视了这些相关的基本问题。
>
> 正如你们所注意到的一样，我们在网络方面也有不少经验。我们对于其前景非常乐观。我们在过去做过不少网络试验。不过这些障碍和问题一日没有消失，我们就无法仅仅因为大家都说好就轻松进入网络化。我们并非否定网络游戏概念，只是比较现实。”——岩田聪 任天堂社长

更加深入来说，如何针对不同国家推广不同的战略是一个非常复杂的问题，各个国家的网络状况以及玩家喜好倾向都有很大不同。

> “作为一个游戏设计师，我对它（网络）很感兴趣，不过任天堂是不会考虑网络游戏的所有市场可能性的。我们希望将精力更多地用于我们的竞争对手并未考虑到的其他领域，我们认为并不需要盲目跟随人们所追求的目标。”——岩田聪 任天堂社长

毫无疑问，索尼及微软扩展网络业务存在多种原因，其中多数甚至与游戏毫不相关。这些公司希望创造一个有利途径，这样他们可以通过其他业务弥补游戏方面的损失。他们要做的就是通过网络完全接入人们的起居室，提供人们所需的各种娱乐产品。这曾经是任天堂野心勃勃、孜孜以求的目标，然而事易时移，如今以任天堂之力已经无法掌握硕大的网络市场，他们更加关注的是网络将为游戏带来怎样的变数。

> “不仅是64DD，追溯到20世纪80年代，长期以来我们曾多次挑战自身提出多款使用网络的平台。不过后来我们意识到一开始我们就没有做好足够的分析工作，没有准备好使其保持长期生命力。我们很想从这些经验中汲取教训。
>
> ……不过我们目前更加关注的是未来的发展蓝图，是我们的游戏该何去何从。我和宫本先生合作了17年，甚至在HAL时也一直关注着他，研究他的思想。关于宫本茂——显然他是一个很有创意的人——不过这并不是他惟一的强项，他不仅提出创意，而且善于分析各方面因素，在游戏创作过程中能够总揽全局，可以看到自己前进的方向。他善于在观察人们玩游戏时分析他们的心理。”——岩田聪 任天堂社长

从企业总体战略层面分析，目前三大硬件厂商中，任天堂的战略计划与其他两家存在本质性的区别。游戏业务仅仅是微软和索尼整体战略中的一颗棋子，却是任天堂的全部，被称为特立独行的任氏战略风格便是出于这种企业性质的本质区别。2003年8月7日召开的公司战略发布会上，岩田聪指出该公司的下一代主机将会“完全不同于任何目前市面上的任何平台”，将会是一款“所有人都能乐在其中”的主机。

游戏该何去何从，这取决于玩家的心理，而玩家的游戏心理将随着时代而改变。在宫本茂眼中，网络游戏的亮点在于交流。独乐乐不如众乐乐，任天堂近来力推的《塞尔达传说 四支剑》等四人游戏便是强调多人游戏的乐趣，这与网络游戏的精髓不谋而合。利用网络的特点带来只有网络才能感受的游戏乐趣，这才是任天堂“以游戏为本”的真正网络化战略！



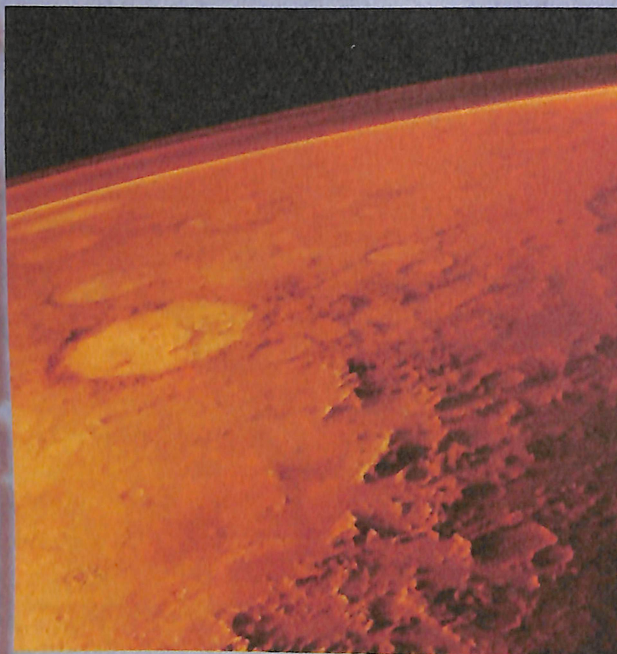

キャッスルヴァニア
Castlevania®

大厨手记
da chu shou ji

文：阿修罗

恶魔城 外传 火星摇篮曲

Castlevania If Lullaby of Mars



地球，这个蓝色的星球孕育了无数的生命，创造了无数神奇的文明，对于人类来说无疑是万物之源。然而她却孤单地漂浮在宇宙之中，仿佛银河的孤岛一般……不知道从什么时候起，人们就开始把注意力转向了太阳系中的另外一个行星——一个与地球看起来完全不同的、洋溢着红色的星球——火星。科学家们说火星是和地球最相似的行星，于是人们开始了改造火星、殖民火星的计划。

2103年，第一批人类安全抵达火星。他们是2101年从地球出发的，他们乘坐巨大的行星间宇航战舰“未来之光（Light of Future）”号，携带着大量材料，历时440天才抵达火星表面。在那里，第一个火星殖民城市“第一步(Firstep)”被建设起来了。从此，人类开始了对火星的建设。尤其是在2189年宇宙空间跳跃装置正式启用后，从地球到火星之间的航行时间被大大缩短了，从此火星的建设速度得到了进一步的提升。在新的星球上，技术员和移民者们逐渐建起了多个大型的殖民城市。地球的子民们在一个遥远的星球开始了新的生活！

就这样，公元纪年到了2246年……

中型行星间民用宇航运输船“深邃宇宙(Deep Cosmos)”已经航行到了火星宙域，还有两个小时的路程就可以进入火星的降落轨道，现在飞船已经开始调节飞行速度了。

透过巨大的落地舷窗，红色的火星看上去显得那么巨大，充满了压迫感，让人觉得有点不安。“红色吗……像血一样……”少女双手捧住胸口低头默念道。“索妮娅·F·贝尔蒙特（Sonia Fernanders Belmont）！”一个男人的声音从索妮娅的背后传来。她回头一看，一个全身穿着黑色衣服的黑发男子正朝她这边走来，停在了她面前大约一米处的位置。这个人正是她这次旅程的同伴、隶属于联合国安全机构的亚德里安·A·卡德（Adrian Alu Card)。这个男人有着让女人也要嫉妒的美丽容貌，可是他的一切都被包裹在那一身黑色之中，充满了神秘感。

“早、早上好，卡德先生！”不知道是因为自己的不安被人发现了还是其他什么原因，索妮娅的脸有些红了，说起话来也有点语无伦次。“按照地球的时间来计算，现在应该是23点多了……”卡德带着墨镜的脸上和往常一样没有什么表情，回应索妮娅的语气也和往常一样平淡，所以根本看不出来他的回答是不是对索妮娅的一种讽刺，这下索妮娅的脸更红了。“嗯哼！”卡德咳嗽了一下，语气变得稍微柔和一些，“我们很快就要到火星了，你去准备一下吧！这次我们要去的新·香格里拉（Neo Shangrila）还只是一个建设中的城市，不完善的地方很多，你自己要注意点！”说完，卡德转身走向了休息区，只留下索妮娅一个继续在舷窗前发呆：“刚才……卡德先生是在和我开玩笑吗？和他的性格完全不符啊！”不过他人其实没有看上去那么冷酷呢，索妮娅在心里对自己说。

“嗤～”舱门向一旁滑了开去，卡德走进自己的房间，在床上摊成了一个大字型。“索妮娅……”卡德闭上眼睛，脑海中回想起刚才索妮娅脸红的表情，一向冷酷的脸上居然露出一丝笑容，“到底是贝尔蒙特家的人啊！即使过了几百年还是长得那么像，连那亚麻色的辫子都一样……”“亚德里安·卡德先生，有来自地球的索玛·克鲁兹（Soma Cruz）先生的电话，安全级别——TOP SECRET，是否接听？”甜美的女性接线员的声音打断了卡德的思路。他一下子坐了起来摘下了墨镜，肯定地回答道：“接进来！”

一秒钟后，房间一侧墙壁上巨大的显示屏中就出现了一个白发男子的影像。他看起来不过二十多岁的样子，但是脸上的表情和眼神却处处表现着他的历练。“旅程怎么样？东西还安全吧？”索玛的第一句话就是这个。卡德点了点头，回答道：“我刚刚检查过结界，没什么问题！”“那就好！”索玛出了一口气，接着说道，“那家伙应该不会追到火星那么远的地方去吧？”卡德闭上眼摇了摇头：“不知道！一千多年前当我父亲得到真红之石时，他就追随其左右。我跟他斗了几百年，但是每次打倒了他他还是会回来的！谁让他是死神（Death）呢！”索玛皱起了眉头说：“原本以为我只是继承了伯爵的灵魂和能力，但是没想到连他的不老不死的特性也继承了下来，这也是为什么死神会在一百年前攻击我的原因吧！”“或许吧……”卡德继续摇头，“照理来说死神追随的应该只是继承了混沌之力的人……一百年前可能是因为没有合适的继承人出现，所以他才决定将你摧毁好让德拉古拉的灵魂和力量重新回到混沌中去吧……”“所以我们才要把混沌之核（Core of Chaos）转移到比较偏僻的星球来！”索玛点头表示赞同，“这里的人比较少，相对来说人内心的黑暗力量也要少，混沌之核所能发挥的威力





比起在地球上时也要差很多，加上教会的结界、你和贝尔蒙特家的力量应该就能万无一失了！就算死神真的追到火星，大概也没有太大用武之地吧！”

“……”卡德突然沉默了起来。“有角……”索玛显然也看出了这一点，“怎么了？”“不是万无一失啊！”卡德闭上了眼睛，“身为人类的贝尔蒙特总有一天会死去的，万一他们的线断了……”听到这里，索玛也不知道该说什么了：“有角……”“我现在不是有角了！”卡德幽幽地说道，“‘有角幻也’不过是亚德里安·蔡佩诗（Adrian Tepes）作为人类时的一个化名罢了，就像几百年前的‘阿鲁卡多’和现在的‘卡德’，也就像你不再是‘来须苍真’而变成了‘索玛·克鲁兹’一样……我们是不老不死的，所以在人类的社会中是不能正常生活下去的！这是一种诅咒，我一直都想打破它，但是我做不到！”

“……”索玛不知道该说什么，沉默了很久后才回答道，“可是我们也因此遇到了很多朋友不是吗？为什么不把它看成一种祝福呢？”“祝福吗？”卡德反问道，“当弥那在你面前去世的时候你觉得这是祝福吗？当你的孙子们开心地生活着，你却只能在一旁看的时候你觉得这是祝福吗？”“……”索玛沉默了一会儿，不过很快振作起来说道，“不错！一开始的时候我的确非常痛恨这不老不死的身体，但是当我看着我的后代能够开心地活着，接受着我在暗中的保护，我自己却觉得很幸福！因为弥那在临终前对我说过，让我永远照顾好我和她爱情的结晶。能够实现她的遗愿，我已经很满足了！”

“……原来是这样……”听到这里，卡德如同恍然大悟一般微笑了起来，“我明白你的心情了……两百年前，当你打败混沌时，我也是这样觉得的！因为我终于实现了母亲大人最后的愿望！虽然不是我亲手完成的，但是看到继承了父亲大人灵魂的你能够战胜混沌，我也感到十分欣慰！”“是这样吗？那你又不肯认我作干爹！”索玛突然开起了玩笑，卡德当场呆在了那里。好半天他才回过劲来：“别、别搞笑了！我比你老六百多岁呢……”“好了！不说了！”索玛正色道，“祝你成功！我放不下我的孩子们，所以不能离开地球，一切都拜托你了！”卡德点头道：“这件事对我来说也很重要，你放心好了！”“呃，还有一件事……”索玛突然笑了起来，“那个贝尔蒙特家的小妮子，你可要照顾好啊！伯爵的记忆告诉我八百多年前有个跟她一模一样的女孩，你们两个好像有一腿哦……”“你这个小鬼……”“好了！收线了！”索玛赶在挨骂之前切断了通话，只留下卡德一个人傻坐在那里。“星际通话结束，通话时间10分钟。欢迎使用UCG（Universal Communication Group）有限公司的TOP SECRET通信业务！”随着“嘟”的一声，房间再度恢复了平静。

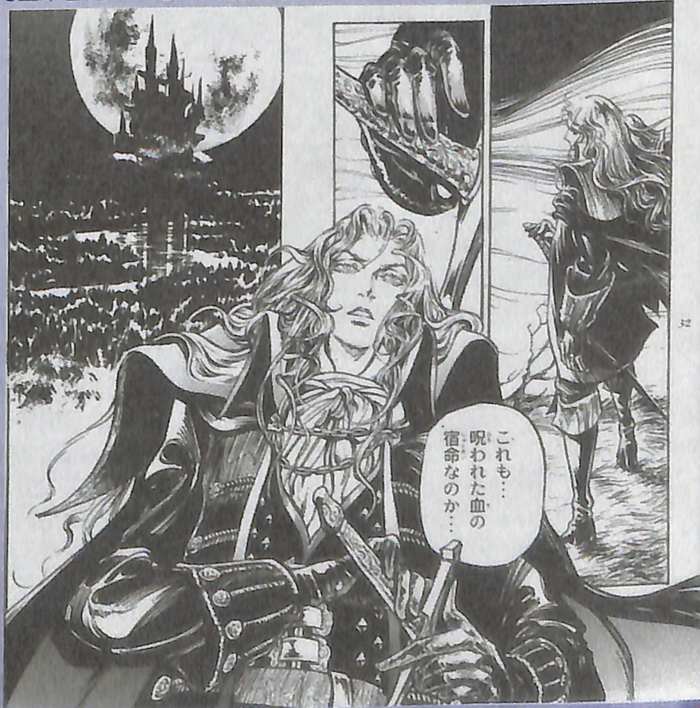
卡德再度躺回床上，他又想起了索妮娅·贝尔蒙特，不过不是飞船上的这一个，而是八百多年前靠着她自己的力量一度封印了伯爵的那一个索妮娅！他脑海中又浮现出了当年在特兰西瓦尼亚德拉古拉恶魔城深处的那一幕：

“不行！你不可以再继续前进了！索妮娅！”阿鲁卡多张开双臂挡住了索妮娅的去路，“德拉古拉拥有混沌的力量，不是你一个弱女子可以对抗得了的！”索妮娅摇了摇头说：“阿鲁卡多，我已经下了决心一定要打倒德拉古拉，即使他是你的父亲或是什么地狱魔王也一样！请不要阻止我好吗？我不想和你动手！”阿鲁卡多大声吼了起来：“你真的清楚德拉古拉力量强大到了什么程度了吗？他的力量来自另一个世界，早就超越了人类的界限，你身为一个普通的人类想和这样的魔鬼较劲吗？打倒德拉古拉的任务必须由我来完成，只有同样拥有黑暗力量的我才有可能达到与他势均力敌的可能性！”索妮娅解下了腰间的皮鞭，把它举起来让阿鲁卡多看了个清楚：“这条鞭子叫‘吸血鬼杀手（Vampire Killer）’，是我们贝尔蒙特家世代相传的宝物。几百年来，这条圣鞭杀死了无数的吸血鬼。我现在就要用它去打倒德拉古拉！”“不一样的……”阿鲁卡多叹了一口气道，“德拉古拉不是普通的吸血鬼……他掌握了暗黑力量之源，几乎可以说是无敌的暗黑魔王，那些普通的吸血鬼根本就无法和他相提并论！”

“这一点我很清楚！”索妮娅说完这句话以后，正视着阿鲁卡多惊讶的眼神说道，“现在我手中的鞭子正在发出一种强烈的气息，那不仅是一种渴求战斗的战意，当中还饱含着愤怒和悲伤……还有慈爱……”她顿了一顿，然后继续说道：“关于鞭子的来历即使我们家族里的长者也已经说不清楚了。但是我可以从鞭子中感觉得到，这鞭子一定和德拉古拉有什么联系！现在鞭子在召唤我挺身而出消灭德拉古拉，我必须遵从鞭子还有我祖先的意志，这就是我身为贝尔蒙特家一员的宿命！”

阿鲁卡多无言地凝视着索妮娅的眼睛，从那里，他只看到了坚定和执著。很长时间后，他闭上了双眼，幽幽地说道：“我明白了，这或许真的是你的宿命也不一定……”“谢谢你，阿鲁卡多！”索妮娅感激地微笑了起来。“但是……”阿鲁卡多再度睁开眼，温柔而坚定地看着索妮娅说，“我要亲自验证一下你的实力！你也知道，我是德拉古拉和人类所生的儿子，也拥有黑暗的力量，当然比起德拉古拉来说还差得很远。如果你连我也不能打赢的话，请你就这么回去！我不想看到我心爱的女人白白去送死！”索妮娅认真地回答道：“我明白你的意思了，阿鲁卡多！圣鞭在指引我前进，我不能在这里输掉，所以我一定要打败你！”“那就全力攻过来吧！”阿鲁卡多从鞘中抽出母亲留下来的佩剑，将剑尖指向索妮娅，大声地宣布战斗开始。

从小在恶魔城中长大的阿鲁卡多在战斗方面自然是没有话说的，而他尤其擅长剑术。虽然现在他的剑术还未臻化境，但是纵观整个恶魔城中大概也只有究极卫兵（Final Guard）等一些上级魔物能够和他相抗衡了。现在，拥有如此



高超剑术的阿鲁卡多正在尽全力和索妮娅战斗。他绝对不会因为对方是自己的爱人而手下留情，因为这场战斗不是情侣之间的练习赛，它的战果将关系到一个女人的命运。阿鲁卡多深知德拉古拉的强大，他不相信只是普通人类的索妮娅真的能够完成打败德拉古拉的任务。为了不让索妮娅去送死，他必须击败索妮娅，让她死了挑战德拉古拉的心。阿鲁卡多的剑从各种意想不到的角度刺向索妮娅，这种诡异的剑术绝对不是普通的人类剑客所能够使出来的，这是阿鲁卡多多年来在和恶魔们战斗时领悟出来的暗黑剑术。如果是普通的魔物猎人，相信不用几个回合就会被阿鲁卡多的剑刺中了。但是索妮娅是贝尔蒙特家的后人，在和魔物战斗方面有着无比惊人的天分，配合上她家传的鞭术，阿鲁卡多居然不能够伤到她分毫。

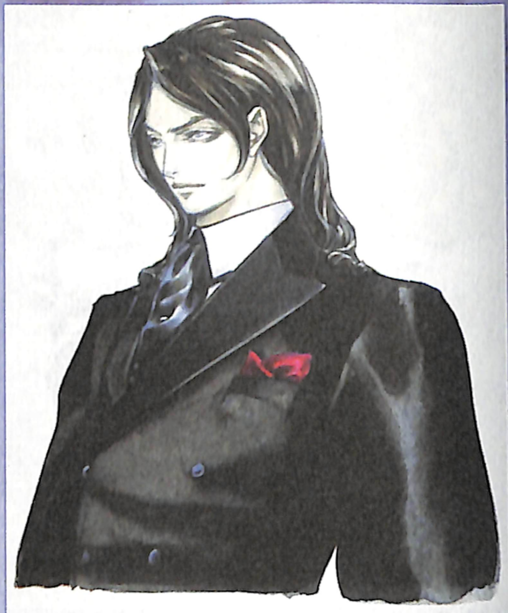
“不能再这样下去了！必须要让她见识到暗黑力量的恐怖之处！”想到这里，阿鲁卡多握住剑柄的手又加了一把力，看来他要使出必杀之技了！随即，阿鲁卡多用力向索妮娅劈出一剑，去势非常凶猛。索妮娅毕竟也是在恶魔城中闯荡了很久、经历了无数场战斗的人，察觉到此剑非比寻常后立刻采取了防守的态势，并用小跳向斜后方闪避了开去。但是，在下一瞬间，阿鲁卡多的身上闪出了一阵青白色的魔法光辉，然后他的身影就突然从索妮娅的面前消失了！“什么招式？魔法吗？”索妮娅心里一紧，立刻提高了警惕，时刻注意周围的动静。“嘶～”她的背后突然传出了一个很轻的声音，像是快速移动时衣服与空气摩擦发出的响声。索妮娅当即一个紧急转身，正看到阿鲁卡多如同幻影一般伴随着青白色的光辉出现在空气中，并朝自己奋力挥出一剑。“呀！”眼看来不及闪避了，索妮娅双手绷紧了圣鞭，决定硬接阿鲁卡多的这一剑！

“当！”剑和皮鞭碰撞时却发出了如同金属相击一般的响声，可见圣鞭并非凡物。“放弃吧，索妮娅！”阿鲁卡多一边加大力度想把鞭子压下去，一边继续劝说索妮娅，“和我这种拥有暗黑力量的人战斗你时刻都处于危险之中，他们会随时从你不知道的地方冒出来，然后给你致命一击！你还不明白吗？这座城堡不是你这样的女孩子应该来的地方！”索妮娅用尽浑身的力气绷紧鞭子，不让阿鲁卡多的剑前进半分，同时坚定地反驳道：“不错！我是女人！不过我也是吸血鬼猎人贝尔蒙特家的人，所以我一定要打败德拉古拉！”说完，她用力把阿鲁卡多的剑推了回去。阿鲁卡多借力往后飘去，左手同时扯开自己的斗篷，让它覆盖住自己的身体。在下一瞬间，他的身形突然变成了一团无色的雾气弥散到了空气中去。

“为什么这么执著呢？”雾气迅速地扩散到了整个房间中，阿鲁卡多的声音飘忽不定地传进了索妮娅的耳中，“我能理解你的决心，但是打败德拉古拉这个使命对你来说太沉重了！你和我不一样，你应该有一个快乐的人生。这种没有前途的任务交给我好了！相信我，即使我赌上自己的性命也会打败德拉古拉的！我答应过我的母亲，我一定会做到的！而且我也必须断绝身体里流着的恶魔的血！”“阿鲁卡多！”索妮娅把握不到阿鲁卡多的位置，只能够大声地嚷道，“你知道吗，你一直以来都在犯一个错误：那就是认为只有靠你自己体内的暗黑力量才能打败德拉古拉！你忘了身为人类的我还拥有信仰，拥有爱吗？或许从纯粹的力量角度来看，我的确不会是德拉古拉的对手。但是我相信神一定会保佑我的，我的祖先们也一定会保佑我的！我可以从我手中的鞭子感觉得到，那里充满了对邪恶的仇恨和对正义的憧憬，还有祖先们留下来的思念！除了这些外，我还有……对你的爱……”索妮娅停了一下，然后继续说道：“从和你相遇的那一天起，我就被你的故事感动了。你的母亲也说过吧，她还深爱着你的父亲。她的意思是要让你用爱来感化你的父亲！既然你不能理解你母亲的意思，就让我代替你，用我的信仰、我的爱来打败德拉古拉吧！”

雾气依然在慢慢地滚动，然而却没有听到阿鲁卡多的回答，想必他正在沉思吧。良久之后，雾气里传出一身叹息：“那好吧，如果你能接下我这最后一招的话……”话音未落，雾气中突然蹿出几个人影，同时向索妮娅攻了过来。“分身？残像？”时间让索妮娅不能够再多做思考了，她当即纵身跳到了半空之中。“你中招了！”阿鲁卡多的声音突然从索妮娅的头顶上传了出来，原来下方的那些不过是阿鲁卡多的残像而已，而真正的阿鲁卡多早就跳到了索妮娅的头上准备进行突袭了！眼看就要被阿鲁卡多的剑刺中了，索妮娅突然伸出双手大声叫道：“魂之风！（Soul Wind）”接着索妮娅的身体里向外发出一种奇异的气息，整个空间顿时仿佛变得凝固了一般，阿鲁卡多原本凌厉的攻势现在看来如同在进行慢动作一样。索妮娅在空中一个转身，避开了阿鲁卡多的剑，同时挥出手中的皮鞭击中了阿鲁卡多持剑的右手手腕。

“呛啷！”魂之风的减速功效很快过去了，阿鲁卡多的剑落在了石板地上发出了清脆的撞击声。而索妮娅和阿鲁卡多则背对着背双双平稳地着陆了。“你成功了！”阿鲁卡多沉默了一会儿后，说出了这样的话，“我不会再阻止你去挑战德拉古拉了！不过你自己要注意保护自己，打不过的时候就逃吧！”说完，阿鲁卡多捡起了掉在地上的剑，然后开始向出城的方向走去。“从今往后你要去哪里？”索妮娅没有回头，低声问道。阿鲁卡多一边前进一边回答：“我也不知道！或许我会找一个山洞去隐居吧，我应该好好检讨一下对自己血统的看法了……你让我见识到了贝尔蒙特家人的力量，我觉得你们是有可能战胜德拉古拉的！不过我提醒你，以你



们的力量还是不能够彻底消灭他，最多把他封印几十年或者几百年，总有一天他还是会回来的！”索妮娅坚定地说道：“那么我们贝尔蒙特一族就永远和他斗争下去！”“我相信你！或许有一天我会和你的后人共同挑战德拉古拉的……”阿鲁卡多笑着回应道。“阿鲁卡多……”索妮娅突然变得有些迟疑了，“你不等我消灭了德拉古拉再走吗？”阿鲁卡多在大门前停下了脚步，默默地说：“不管怎么说他都是我的父亲，既然我不能亲手了结他，那么我还是不看到最后的好……”索妮娅低下了头：“对不起，阿鲁卡多……”“不要说对不起！”阿鲁卡多转过身来看着索妮娅的背影说，“这不是你的错！你的宿命引导你这么做，所以你不要、也不能有任何犹豫！代替我打倒德拉古拉！”索妮娅想要说什么，但是却说不出口：“阿鲁卡多……”阿鲁卡多推开大门，最后说了一句：“永别了，索妮娅，我的爱人！”大门在阿鲁卡多的身后关上了。索妮娅突然转过身，对着紧闭的大门默念道：“珍重，阿鲁卡多！我会照顾好我们的孩子的！”她低下头，充满爱意地抚摸着自己的腹部。然后，索妮娅坚毅地用手背擦掉了眼眶中就快溢出的泪水，转身朝着和阿鲁卡多完全相反的路走了下去。

“索妮娅……”卡德的思绪回到了现在。他起身来到房间的冰柜前，从当中取出了一瓶冰镇的饮料，缓缓地踱到了舷窗前。窗外的火星看起来比刚才索妮娅见到的更大了。卡德抿了一小口饮料，把它含在口中，让那冷气通过口腔传递到自己的大脑中。“八百年了！我始终对自己的恶魔血统不能释怀！”卡德盯着舷窗上反射着的自己的身影说道，“即使在父亲大人的灵魂已经从混沌中解放出来两百年后的今天也一

样！这是为什么呢？是为了你吗，索妮娅？如果我不是德拉古拉的儿子，你不是吸血鬼猎人的后裔，也许八百年前我们就能生活在一起了。我们一起开心地过日子，幸福地生活，最后安详地死去……可是现在只有我一个人……”想到这里，卡德仰头将杯中的饮料一口气喝了个干净。

“索妮娅……”卡德走回床边坐了下来，自言自语道，“那个和你长得一模一样的小女孩会是你的转世吗？为什么你们两个如此相似，连脸红时的表情都那么像！是上天将你再一次带回到我的身边来吗？”他将自己的身体靠到了柔软的床上，闭上双眼，脑海中浮现出刚才在落地舷窗前小索妮娅的表情，心中不免涌现出各种各样的感想，让总是冷静的他也觉得心乱如麻。“要是我把我的棺材带来的话或许现在可以趟进去好好休息一下……”卡德这样对自己解嘲道。

这个时候，房间里的广播突然开始播音了：“各单位请注意，本舰即将进入降落轨道，请确保货物以及装置的稳定性。进入大气层时舰身会有晃动情况发生，请待机人员各自注意。播报完毕。”“终于要到了吗？”卡德坐了起来，扭头望向窗外的红色星球。“卡德先生，您好！”房间里的通讯装置再度响起了声音，“卡德先生，布莱特舰长（Captain Bright）请您到舰桥来一趟！”“知道了，马上就到！”卡德站起身朝门外走去，脑海中两个索妮娅的形象依然在不断地交替变换着……

与此同时，在索妮娅·F·贝尔蒙特的房间里。“嗯……这个时候我应该坐到这里……”小索妮娅左手拿着宇宙船乘坐指南，一边看一边照着指南上所说的做这做那，“就是这里！然后……按下右手边的蓝色按钮……蓝色、蓝色、蓝色……啊，找到了！”随着她按下那个蓝色的按键，躺椅上降下了一个固定装置，把她牢牢地固定在了椅子上，能活动的只有双手和头部而已。“动不了了……”索妮娅试图转一下身，但是却不能做出任何动作，“这下就可以了吧……待会儿不管怎么晃也没问题了！呵呵呵……”傻笑了一阵后，索妮娅的目光又移到了舷窗外那火红的星球上去了。“妈妈，还有在天国的爸爸！索妮娅马上就要到火星了，我不知道将要发生什么事，但是请你们一定要保护我啊！”索妮娅把自己惟一能动的双手合在一起向上天祷告，脸上露出了纯真的表情。

其实这次旅程对于她来说的确是比较辛苦的。且不说花一个星期的时间进行星际旅行对于一个从来没出过远门的女孩子来说有多么无聊，单是隐藏在这次旅行背后的重大秘密对于她来说可能都是难以承受的。行动的目的自然是将混沌之核运送到人口较为稀少的火星殖民地来，以避免在将来可能因为这个东西而在地球本土上引起的更大的灾难。但是这次行动是极其隐秘的，教会（the Church）和联合国都对其非常重视，绝对不允许对外人透露半点讯息。所以当卡德以联合国安全机构官员的身分出现在索妮娅一家面前的时候，只是说索妮娅具有极高的潜质成为一名特工，希望能够带她去火星进行一次培训。在反复声明没有危险以及高额报酬的许诺之下，索妮娅的母亲答应了她参加这次行动。而索妮娅则早就被成为特工的幻想所俘虏，一口气就应承了下来。但是实际的情况是，即使教会和联合国的保密工作做得再好，也难保情报不会被暗黑力量的追随者们偷去。或许索妮娅的确不会遇到来自人类的威胁，但是如果对手是魔物的话，那情况就……当然，索妮娅有着卡德这样的同伴，一般的魔物想必也是近不了她的身边的！

“动也不能动……好难受啊！”索妮娅总算发现在飞船还没有开始进入大气层前就启动固定装置的坏处了。

镜头回到了卡德那里，他已经来到了舰桥。“听说你在找我，布莱特舰长？”卡德走到正在舰桥指挥降下工作的舰长身边问道。“啊！你吓了我一跳！”全神贯注的布莱特舰长明显对突然出现的卡德没有任何心理准备，“你来得正好，卡德先生！请跟我到舰长室谈谈。”交代副舰长接替指挥任务后，布莱特带着卡德来到了舰长室。两人坐好后，布莱特很直截了当地对卡德说：“卡德先生，虽然我不想知道你和你的同伴搭乘我的船有什么目的，但是我知道那绝对不是一般的行动。我的确和教会还有联合国关系不错，但是毕竟这是一艘私人的飞船，我必须对我的船员们负责！”卡德透过墨镜看着布莱特舰长，他是一名很年轻的舰长，整齐地向脑后梳去的头发让他显得非常有精神。这样的人应该是非常注重说话的场合的，为什么他会在旅行即将结束的现在再次说出这样的台词呢？卡德耸了耸肩，反问道：“布莱特舰长，这番话我记得你在我们上船的时候就说过了吧？”“是的！”布莱特双手抱肩往后靠到了自己的座椅上，用一种很严肃的语气说，“但是，一个小时前我发现我的大副失踪了！我派人找遍了几乎整艘飞船，都没有发现他的踪影；而最近的电脑记录上也没有发现有人开启过通向飞船外部的舱门……这样一来，他可能在的地方就只剩下你吩咐我们不可以入内的那间货舱了……”“什么！”卡德听到这里猛地从椅子上弹了起来，仿佛自言自语一般地说道，“不可能！我两个小时之前刚刚检查过的……难道就是趁这个时候……”说完这句话，他就向舰长室外冲去。布莱特从椅子上站起来，在他的身后大叫：“到底发生了什么事，卡德先生？我的大副怎么了？”前脚刚踏出大门的卡德停了下来，略微一扭头，用眼睛的余光盯着布莱特说：“舰长，之后的事情你最好不要插手，否则再出现什么不可控制的事情我也帮不了你了！你现在最好回到舰桥，亲自指挥降下过程，随时准备应对各种紧急情况！还有一点……不要再让别人知道货舱的事了……”然后，卡德如同风一样离开的舰长室。布莱特颓然跌坐在椅子上，无神地说道：“到底这是怎么回事啊！”

不到一分钟时间后，卡德就来到了货舱，存放混沌之核的仓房就位于货舱的最深处。这里看起来和平时一样，十分安静，也没有什么打斗的迹象。但是卡德却发现了不对劲的地方：理应在这里巡逻的几个特工不见了！他略微皱了一下眉头，然后将墨镜从鼻梁上取了下来收进了胸前的口袋中。“鼻恶魔，给我出来！”卡德用左手的食指在空中比划了几个印记，然后默念了几句咒文，最后说出了要召唤的使魔的名字。“波！”的一声，一个面相丑陋、背后长着一对小小的蝠翼的小恶魔出现在了卡德的左肩上。这个罗嗦的使魔跟了卡德几百年了，不过在人类面前可不能随便让它现身，只有到了关键的





时候才能发挥它的作用。

“嗯哼哼……”鼻恶魔一边用左手的小拇指抠着它那只大鼻孔一边发出爽快的声音，“总算可以出来透透气了！那个该死骷髅味道真是难闻，简直比我还要臭！美丽的妖精姐姐和半妖精妹妹又不肯理我……果然还是出来走走比较好啊！”鼻恶魔的大鼻孔一张一合，用力地吸了几口气：“哎？为什么这里的空气味道这么怪啊，阿鲁卡多大人你是不是把俺带到厕所里来啦？不对不对，有女人的体香！难道这是美女的厕所？”眼看口水就要滴出来了，它赶紧拿手背擦了擦。接着，它又仔细嗅了几下，用怀疑的声音对卡德说：“阿鲁卡多大人，我们是不是走到地下墓穴啦？怎么有股死人的味道呢？”“死人是吗？”卡德的表情绷得更紧了，他问鼻恶魔，“你能确定方向吗？”鼻恶魔挠了挠头说：“方向？上面都是活人，左边和右边都没有活人的气息，嘿嘿，当然也没有死人的气息……”“那就是说在前面了？”卡德不耐烦地打断了鼻恶魔的唠叨，“情况我已经知道了，你回去吧！”说完他的左手开始画魔法阵了。鼻恶魔大惊失色：“等、等一下，阿鲁卡多大人！我、我还没有呼吸够新鲜空气呢，只要再等那么小小的一下下我就……”它话没有说完就随着“波”的一声消失了。

“前面就是存放混沌之核的仓房了！它们终于下手了吗？”卡德心里这么说，然后他在身后布下了一个结界，以确保飞船上的其他人类不会闯入这里。然后他走到仓房前，推开了大门……出现在卡德面前的景象如果让普通的人类看到的话，他们如果没有当场吓晕，估计也会忍不住把前天晚上吃的东西都吐出来的！本来应该在仓房外巡逻的那些联合国特工以及在仓房内守护结界的教会特派员现在都躺在这里，不过他们全部都被锋利的东西砍成了无数肉块。这些带血的肉块散布在房间的四处，连天花板上都可以找得到。整个房间都被血液笼罩着，不仅散发出暗红色的光泽，还弥漫着血液特有的腥味。房间的中央站着一个人，他背对着大门，似乎正准备对封印着混沌之核的结界下手。感觉到有人进入了仓房后，这个人停了下来，慢慢地转过头来。然而，他的面部肌肉极度扭曲，几乎看不出正常的人形了……

卡德却一眼就认出了这个“人”，他就是舰长所说的失踪了的大副。不过很明显，现在这个大副已经变成了魔物，并且正打算做一件可能会对全人类造成威胁的事情。“那边的家伙，混沌之核不是你这种低级魔物能够掌握得了的！还是让我送你回到你应该去的地方吧！”卡德对着魔物说道，同时右手在空中划出一道美丽的弧线，当他的手停止运动的时候，一把样式奇特、不断闪烁着荧光绿的剑出现了在他的手中——剑魔 Mk-Ⅱ（Intelligence Sword Mk-Ⅱ）！这把剑是卡德在四百年前得到的剑魔在自我界限突破后进化的产物，威力比起原始版本更加强劲。

“咕噜咕噜……”魔物的喉咙中发出一些含糊不清的声音，不知道它想表达什么样的意思。其实卡德关心的并不是这家伙的本意，而是在考虑这样一个怎么看都不具备高级智力的魔物是如何懂得突破防御线来到这里的。魔物举起了双手，随着“呛”的一声，它的手背中伸出了几根利爪，看来这里的特工和教会特派员就是被这个武器杀死的。“打算跟我斗吗？真是不自量力！那么就速战速决吧！”卡德把剑魔挥了一挥，随时准备将剑魔插进魔物的胸膛。“咕噜咕噜……”魔物突然发出一声很响的声音，然后猛地冲向卡德。但是，它却在即将进入卡德的攻击范围时突然改变了方向，冲向了房间的墙壁。接下来，它又朝墙壁狠狠地蹬了一脚，借助反作用力跳上了天花板，再从天花板蹿向了卡德的身后。“速度很快！”卡德心中也不免因为这魔物敏捷的身手而感到吃惊。他立刻转身，却看到魔物开始绕着他转圈。卡德冷笑了一声：“哼，打算攻击我的防御漏洞吗？”卡德突然把手中的剑魔掷向了空中，魔物自然不会放过机会，猛地扑向卡德准备发动必杀的斩击。“真是太天真了！”卡德用右手指向飞在空中的剑魔，发出攻击的指令，“剑魔Mk-Ⅱ最大奥义，万なる一の剑！”剑魔的剑身上的荧光绿突然如同爆发一般提升了亮度，在光芒笼罩的范围内出现了无数飞舞着的剑魔的分身，跳入这光芒之中的魔物在顷刻之间被这些剑魔分身砍得体无完肤了！

“砰！”魔物重重地摔在了地板上，早已经没有了气息。剑魔的光芒也逐渐褪去了，卡德重新将剑魔握在了手中。他看也不看那具魔物的尸体，直接走到结界旁检查结界是否被打破了。幸运的是，虽然看守结界的人都已经死了，但是结界本身却丝毫没有受到损伤，看来自己来得还是比较及时的。想到这里，卡德总算稍微放了一点心。现在他要好好考虑一下如何向舰长交代这里发生的事情了。然而……

“哎呀，看来我来迟了呢！”一个幼稚的童声从仓房门口方向传了过来。“什么人！”卡德立刻转身，只看到一个怪异的小男孩正站在魔物的旁边用脚拨弄着那魔物的尸体。这个小个子看起来不过十一二岁的样子，不过他脸上的表情却怎么看都让人觉得不舒服，那慵懒的眼神里似乎也透露这一丝和他年纪不相符合的残暴和疯狂。和卡德的一身黑衣相对应的是，这“孩子”浑身上下都是白色的：白色的靴子、白色的裤子、白色的上衣、白色的手套、样式怪异的白色斗篷还有一顶白色的贝雷帽；他的皮肤非常白，发出珍珠一般的光泽，让他看起来不像是个真人；而他如同白金一般的头发和瞳孔更是为他增添了不少诡异的气氛。

“我不记得这艘飞船上有你这样的人……你不是人类吧？”卡德沉声问这个“纯白少年”，“这魔物是你的杰作吗？”。“‘杰作’？”少年一边咂着嘴一边作无奈状不停地摇头，“这种下贱的魔物也配称得上是本官的‘杰作’？阿鲁卡多先生，你真是太小看本官了呢？”“那么请问阁下是哪里的‘大官’呢？”卡德已经看出来，这个能够突破他所制造的结界进入仓房的少年绝非等闲之辈，可是他却从来不记得自己遇到过这样的魔族。“‘魔族’？真是失礼啊！居然把本官当作那种被神遗弃的下级种族，真是让本官头疼啊！”少年居然使用读心术看出了卡德的想法，这不禁又让卡德吃了一惊。

“想必你已经和死神很熟悉了吧？本官正是死神的顶头上司——一级地狱判官（First Class Judge of Purgatory）！”少年突然充满气势地说道，“本官的大名是源(Origin)！”“地狱判官？”卡德失声喊了出来，他的确非常吃惊，“为什么神族会帮助恶魔为非作歹？这不可能！”“嘿嘿，吓了一跳吧！能够这样面对面的和神族对话，而且是和我这样的正统神族对话，你应该感到荣幸才对！阿鲁卡多先生。”虽然源说话的语气和普通的淘气小孩没什么区别，但是他说出来的话却是充满了震慑力的。的确，从德拉古拉获得真红之石的时候起，猎人和吸血鬼双方能接触到的最高级别种族就是死神了，而死神只不过是一个背弃了神族化的下位神而已。现在这个打着地狱判官旗号的少年则是货真价实的神族，那么多年来死神在人间所扮演的角色就不得不引起卡德的思考了。

“你的怀疑的确是有道理的，这证明你很聪明！”源显然又读出了卡德的想法，他坦然地说道，“不错！一千多年来，死神帮助德拉古拉的确是在我们神族的授意下进行的！你一定很奇怪为什么神族要将灾难散播到人间吧？不是吗？”“为什么？”知道对方能够读取自己的内心，卡德只能照直说出自己的疑问。“神创造出了这个世界，然而这个世界并不是完美的！因为他创造出了人类！”源有点不屑地说道，“神非常宠爱人类，人类原本可以因此得到永恒的生命。然而他们的贪得无厌却使得自己被逐出了伊甸园。但是尽管如此，神还是赐予了人类无上的祝福，这种宽容让我们神族都要觉得嫉妒。然而人类却丝毫不知道满足，几千年来混沌变得如此强大都要拜人类的贪欲所赐！比起纯粹

的魔族来说，人类才是更加无耻的种族！要不是神不允许如此做，身为神族的我们早就要将人类毁灭无数遍了！”

“神的确是用心良苦啊！可是，人类非但不知道感激，他们还变本加厉地做那些违抗我们神族的事情！”源的语气中明显地流露出愤怒的感情，“他们疯狂地摄取知识，不仅越来越藐视我们神的存在，还妄图插手那些只有我们神族才能接触的领域——这是绝对不可原谅的！不过人类并不只干了这点不可原谅的事情而已！看看我们现在坐着的这艘飞船，人类把它制造出来还用它飞向了宇宙！他们想要干什么？他们想要摆脱神的控制！他们怎么会知道，如果失去了神的保护，他们就不会剩下什么了！要让人类中止这些愚蠢的想法，就必须有足够大的灾难让他们陷入恐慌之中！这样他们的脑子里就整天只会想着如何保护自己，就会想着能够保护他们的神，这样才是最好的结果！”

“自大的家伙！”卡德听完源充满感情的陈词后，说出了自己的感想，“或许神和你们这些创造了人类的神族的确是应该值得人类尊敬的，但是你们有什么理由左右人类的命运呢？从最初开始，你们就企图阻止人类拥有智慧。当你们发现阻止不了人类的求知欲时，就放纵那些恶魔为祸人间，让无辜的人们饱受灾难，你们这些神简直比恶魔更加邪恶！”“邪恶！”源轻蔑地笑了起来，“人类真的懂得分辨善良和邪恶吗？这种东西本来就是由我们神族来决定的！我们就是善良的化身，违背我们意志的统统都是邪恶！”卡德摇了摇头，叹息道：“果不其然，所谓的神族和魔族一样，都是只会考虑自己、不替他人着想的家伙。比起这样的家伙，我还是更喜欢那些敢爱敢恨的人类！”

“愚不可及！”源皱起了眉头不满地说道，“虽然你拥有一半魔族的血统，但是依然摆脱不了人类低下的思维方式。难道你真的以为你可以打败身为一级地狱判官的本官吗？”卡德将手中的剑魔指向源，大声地向他宣告：“我的母亲对我说过，要让人类自己发展下去，如果他们真的堕落到了无可救药的地步，他们自然会步向灭亡。所以，我绝对不会让你做出任何危害人类的事情。或许从绝对的力量上来说我的确不是你的对手，但是我的心中还饱含着对人类的爱！我也很想看看，一个没有感情的神和一个被爱的力量支持着的魔人之间的较量，究竟胜利的会是哪一方呢？如果你想拿走这个混沌之核，要把它带回地球的话，那么就先把我打倒再说！”

“真是拿你没办法……”源耸了耸肩，仔细盯着卡德看了一会儿，突然笑着说，“被爱的力量支持着吗？一个拥有魔族血统的人真的有爱吗？难道你的‘爱’就在这艘船上？那么我倒要去见识见识这魔人的‘爱’究竟是什么样的！”

话音刚落，源的身上闪出一阵白光，等光芒散去的时候已经看不到源的身影了。“不好……”发了一会儿呆的卡德突然想起来源能够使用读心术，“难道他要去袭击索妮娅？”卡德不免心中紧张了起来。然而他现在却不能离开结界半步，万一源只是在用调虎离山之计的话，那么混沌之核就会落入神族的手中了……他现在惟一能做的就是希望索妮娅的幸运度足够高，高到能够逃脱源的追踪。“索妮娅！你要当心啊！”他闭上眼默念道。

“嗯？卡德先生？”刚刚从固定装置上走下来活动一下筋骨的索妮娅仿佛突然听到了卡德的声音，于是停下了体操向四处张望，但是发现她的身后根本就没有卡德的身影。“大概是我幻听了吧？是不是马上就要到火星太紧张了？”索妮娅自言自语道。然后她扭回头继续面向舷窗，准备把体操做完。但是，就在这时，她看到了一个匪夷所思的景象，那让她立刻忘了自己应该做些什么了：舷窗外本来应该是真空的宇宙中突然出现了一个穿着白衣服、长着白金色头发，连瞳孔也散发出白金色光辉的白人少年！而下一瞬间发生的事情更是让索妮娅连惊声尖叫都吓得忘掉了：少年视飞船的外壁如无物，如同使用了穿墙术一般直接飘进了索妮娅的房间中。

不用说，这个索妮娅眼中的怪物就是刚刚和卡德辩论完的源，他从卡德的心中读到了有关索妮娅的信息，所以才会来到这里。“这就是那个魔人的‘爱’吗？什么嘛，不过是个普通的小女孩罢了！”源不满地哼了一声。看到怪物开口说话了，索妮娅总算恢复了一点神志，她鼓起勇气用严厉的口吻对源说道：“你到底是什么东西？”源左眉一挑，用一种不屑的口气说：“不管是男人还女人，为什么所有的人类都这么没有礼貌呢？从神那里偷走的智慧都被他们运用到什么地方去了！”“女人！”源骄横地对索妮娅说，“本官要带你去见阿鲁卡多，乖乖地跟本官走吧！”

“你这个小鬼真没礼貌！”虽然看到源穿墙进入飞船里的样子很害怕，但是贝尔蒙特家不信邪的特性还是让索妮娅鼓起了勇气，而且好像过分地勇敢了一些，“我不知道什么阿鲁卡多！我也不知道你到底是什么玩意！但是我知道不经过主人允许就随便进入别人的房间是很粗鲁的举动！”源对于索妮娅的反应显然十分吃惊，完全不知道该怎么办了：“啊？”索妮娅再次重复了一遍刚才的话：“不经过主人允许擅自进入别人的房间是很不礼貌的，请你快点离开！”“不·要·惹·怒·我！”沉默了许久的源最后终于忍不住了，他使用神力猛地将索妮娅推向了墙壁。幸好宇宙飞船的客房内壁都采用了软质材料，所以索妮娅并没有受到严重的伤害。

撞到了墙壁的索妮娅总算意识到对方并不是一个普通的怪小孩而已，心中开始有点紧张了。她抽出父亲临终前留给她的遗物——家传的皮鞭，并且把紧握着皮鞭的手指向了源。她大声说道：“你不要再做什么奇怪举动啦！要不然我可不客气了！”“你是在说大话吧？”源的眼神里充满了讽刺的意味，“你打算用这个皮鞭攻击本官吗？就算你是贝尔蒙特家的后人又能怎么样呢？本官没时间跟你耗下去了，现在就让你见识一下什么叫作真正的力量吧！”说完，源右手一挥，一个带着闪电的光弹快速地向索妮娅飞了出去。“啊～”索妮娅本能地举起皮鞭抵挡光弹的攻击。在下一瞬间，爆发的光弹发射出闪亮的光辉，把整个房间都笼罩在光芒之中。

当光芒消去的时候，索妮娅却惊讶地发现自己丝毫没有受到伤害。正当她抬起头来准备把“虚张声势”的源臭骂一顿的时候，她看到了正在她和源之间飞舞的两个小家伙。这两个小家伙看上去就像是两个金发的少女，不过个子只有30cm左右；她们背上如同蜻蜓一般的翅膀不停地煽动，使得她们能够停留在半空之中。两个小家伙抬着一本古老的书，看上去有点吃力的样子。“你们是……”索妮娅现在大概猜到了，正是这两个小家伙从刚才的那个光弹的攻击下保护了自己。但是两个小家伙并没有回答索妮娅的问题，而是用恳求的语气对源说：“判官大人，请不要伤害这个女孩！”

“魔法防御的咒文书吗？你们是阿鲁卡多的使魔吗？”源看到自己的攻击被咒文打消了，有点不悦地问道。“大人明察！”两个小家伙收起咒文书，向源行礼道，“我们正是阿鲁卡多少爷的使魔——妖精和半妖精！希望大人不要伤害这个女孩！”“哼！真是无聊！”源对着使魔吼道，“你们以为本官会对这种无知小孩下手吗？刚才本官只是要给她点教训罢了！要是本官真的动了杀念，你以为凭你们两个和区区一本咒文书就可以挡得住本官的攻击吗？”妖精和半妖精相对一看，觉得他的确并没有杀意，于是两人也不知道下一步该怎么做了。“算了！被你们打断了雅兴……就一起到阿鲁卡多那里去说吧！”源不耐烦地说道。然后他张开双手对着索妮娅和两个使魔。三人只觉得眼前一晃，等看清楚周围环境的时候，发现自己已经到了那间满是尸块的仓房里了！

“呃……”索妮娅看到了房间里的惨状后，第一个感觉就是想吐。胃里仿佛不断有东西要朝喉咙涌出来，她连忙用手捂住自己的嘴，不让那些东西喷出来。“软弱的人类！”看到索妮娅的反应，源再度露出了不屑的表情。接着源把头转向卡德，用嘲笑的语气说道：“这就是你所谓的‘爱’吗？多么脆弱，多么无力！你的力量背后就是被这样的‘爱’所支持着的吗？果然是愚不可及啊！”“仗着自己强大的力量欺负比自己

弱小的人类，所谓神族不过也是这样的无耻之徒罢了！”卡德冷冷地回应着源的嘲笑。“什么？”源咬着牙说，“竟然敢藐视本官！绝对不可饶恕！今天不教训教训你是不行了！”“奉陪到底！”卡德摆出攻击的架式回应道。然后他命令使魔道：“张开结界，保护好索妮娅！”“卡德先生……”不知道到底发生了什么事的索妮娅用无辜的眼神看着卡德，但是这个时候卡德已经将全部精神贯注于和源的战斗中去了。

“是不是不知道应该从哪里下手啊？”源脸上带着调皮的笑容对卡德说，“其实没有什么关系的！不管你从哪个方向用什么招式攻过来，我都可以轻松地从你的心里读出来！你何必做无谓的抵抗呢？还是好好让我教训你一顿，然后把混沌之核交出来吧！”“想得倒美！”卡德话刚说完就突然发动了攻击，以极快的速度向源突进过去，在身后留下了一连串的残像。源站在原地动也不动，一边大笑：“真是华丽的招式啊！可是这样华而不实的攻击能够把我怎么样吗？”在卡德的剑距离源的眉心只有零点零一公分的时候，源的身体就那么保持着直立的姿势向后方飘了过去。“还没有结束呢！”卡德大声吼道。他身后的那些残像瞬间仿佛被注入了生命一般开始自动追踪源的轨迹。“雕虫小技！”源在残像和卡德的真身之间不停地穿梭，然而他们的剑却根本无法接触到他的身体，“传说中暗黑领主的儿子就只有这点本事吗？”

卡德突然停了下来，同时把剑魔扔向空中。“那么就尝尝这招如何！”他大声喊出必杀技的名称，“剑魔Mk-Ⅱ最终奥义，灭神剑万连闪·血光召来！”只见一剑魔为中心，一个漆黑的空间向房间四周扩散了开去，将卡德和源包围在了当中。索妮娅3人只能看见空间里不断闪现着一些耀眼的电光，撞击、爆炸之声不绝于耳，但是当中的战况却完全无法把握。这样的情况持续了半分钟后，她们突然看到一个东西从上方飞出了那个空间——是一把剑！这把剑就是剑魔Mk-Ⅱ，不过不同之处在于现在的剑魔通体散发着血红色的光芒。飞出空间后，剑魔在空中转了两圈，然后再度向空间中落下去。这个时候，卡德的叫声传进了众人的耳中：“啊～这就是最后一击了！”只见卡德从空间中跳出，双手抓住了剑魔的剑柄，用尽全力对准空间的中心劈了下去。血红色的剑魔在空中留下了一道长长的红色残像，而那个漆黑的空间也被这凌厉的一击劈成了两半！

但是……剑魔却停在了源面前再也无法前进分毫。只见源双手相对，在他的掌心中，一团强烈的白光正如同心脏跳动一般在不停地闪烁。正是这白光阻止了卡德的必杀之技！“看到了吧？你那个名字很花的招式对本官一点用都没有！”源微笑着对表情严肃、满头大汗的卡德说道，“这就是我们神族才能使用的圣光结界（Divine Field）！它可以把对手的攻击完全反弹



回去。所以……”也不把话说完，源将双手朝前一推。卡德只感觉到剑魔上传来一股巨大的力量，他试图尽全力挡下这股力量，但这力量本来就是刚才他尽全力打向源的，现在被人家完全反弹回来，他又如何能够抵挡得住呢？于是，剑魔脱手了，而卡德的身体也如同被大风刮走的树叶一般向后方飞去，重重地撞在了货舱的墙壁上。货舱的内壁没有柔软材料的保护层，而刚才的力量如此强大，所以即使是卡德这样强壮的身体也受到了不小的打击，暂时无法行动了。

“卡德先生！”索妮娅不顾一切地叫了出来。虽然她还是无法明白今天她所见到的这些匪夷所思的事情到底是怎么回事，也不明白刚才卡德和源之间那如同漫画情节一般的战斗到底意味着什么，但是她心里觉得绝对不能让卡德先生遭到伤害。她突然冲出了使魔所做的结界，在两个使魔来得及反应之前就用手里的皮鞭狠狠地向源抽了过去。源漫不经心地扭过来看发生了什么事情，正赶上皮鞭的鞭梢擦过他的脸颊……

“呃，好疼！”源突然用手捂住被皮鞭擦过的地方，这让两个使魔和索妮娅都吃了一惊。源把手放到眼前仔细一看，眼神中突然出现了愤怒之情：他的手套上居然沾上了一滴金色的液体！“你这个臭女人，居然让本官流血！你可知道神族的血液是多么宝贵的东西！”源愤怒地冲索妮娅挥了挥手，一股巨大的神力立刻隔空传递了过去。妖精和半妖精见势不妙，马上挡在了索妮娅的面前张开的结界。但是这一次源使出的力量可比刚才在索妮娅房间中的那回大多了，光凭两个使魔并不能彻底抵消掉这股力量。于是两个使魔连同索妮娅一起，都被震了开去。“真是多余的东西！”源看到没能一下子杀死索妮娅，也不准备继续下杀手了。实际上他现在已经对刚才的战斗和辩论感到厌烦了：“看来本官还是早点返回地球的好！这混沌之核我就收下了！”说完，他转身就想去取走混沌之核。但是出乎他的意料，原本封印混沌之核的结界中什么都没有！

“你是在找这个吗？”卡德的声音引起了源的主意，他望向卡德的位置。只见卡德左手扶墙，右手正抓着所谓人类的欲望之源——混沌之核。源皱着眉头说：“没想到你这么快就能够恢复意识，可是你已经没有能力再和我作战了吧？还是老老实实地把那玩意交给我吧！”卡德没有回答，但是却反问源：“你知道你的脸为什么会被索妮娅的皮鞭划伤吗？”源下意识地摸了摸伤口，故作平静地说：“只不过是我太大意，没有留心那个丫头罢了！”卡德摇头反驳道：“你是被人类的感情力量所伤的，也就是‘爱’的力量！关于那鞭子的来历，我大致上知道一点。那鞭子中包含着一个悲伤的灵魂、一个慈爱的灵魂。这个灵魂发誓要保护贝尔蒙特家的，发誓要让这世上的人们不再遭受失去爱人的悲痛。只要挥舞它的人心中有想要保护的对象，这鞭子就能发挥出无穷的力量，即使对手是神也一样！”

“你把我当白痴吗？”源不耐烦地说，“我不管你和那个丫头到底是谁想保护谁，我现在只是想让你知道，你们两个已经连自己都保护不了了！”说完这句狠话后，源以不可思议的超高速度冲向卡德，用突然出现在右手的一把白金色的剑刺进了卡德的胸膛，一直钉在了飞船的内壁上！“这下你完了，魔人阿鲁卡多！”地狱判官源露出孩子般调皮的笑容对卡德下了最后的判决宣言。

“哼……哼哼哼……”卡德突然也不顾伤口的疼痛笑了起来。源对他吼道：“你就要死了，还有什么可笑的？”卡德用源惯用的嘲笑语气说：“我笑你刚刚亲手毁了你自己的猎物……”“什么！”源大惊失色，他松开剑柄向后退了一步，看到卡德居然把混沌之核挡在了自己的胸前，故意让源的剑刺穿混沌之核和自己的身体！“你这个自作聪明的杂种！”看到自己行动的目的失败了，源顾不得神的体面了，一拳打在卡德的脸上，他恼羞成怒地吼道，“你以为你这样做就可以拯救人类了吗？等我返回地球以后就要立刻发动总攻击，彻底消灭你们这个渣滓的种族！”说完，他又狠狠地打了卡德一拳，然后咬牙切齿地说：“不过，在那之前，我要让你见识见识地狱判官折磨恶人的手段！你就好好……”

源的话没有说完，因为他看到了一些即使是神也要觉得不可思议的事情：卡德浑身上下都在不断地散发黑色的邪气，那邪气给人的压力即使是身为神族的源也觉得有点吃不消了。“这是怎么回事？”源不太明白这个现象起因，他不敢太靠近卡德了，只能远远地观察。很快他就发现，原本是纯黑色的混沌之核现在已经变成了灰色——核中蕴含着的邪气正在转移到卡

德的身上！源大声叫了出来："不可能！怎么会出现这种现象！"他飞快地转动脑筋，希望能找到一个合理的解释。

"不用费神了，让我来告诉你吧！"卡德的声音突然在源的背后响起，这让源本来就已经绷紧的神经进一步受到了刺激。他飞快地转过身来，清楚地看到浑身散发着黑气的卡德已经在他丝毫没有察觉到的时候站在了离他很近的地方！他企图用读心术读取卡德的内心，但是所能看到的只有一片黑暗。"这不可能！"源心说，"为什么我无法读取他的内心呢？""那是因为现在我的心中全部都是黑暗，你自然读取不了什么东西！"卡德回答了源的疑问，看来双方的关系已经彻底调了个个儿。"还是让我来告诉你为什么会出现这种你没有预料到的情况吧！"卡德用毫无感情的语气说，"我父亲曾经被混沌控制了近一千年的时间，作为幕后黑手的你应该再清楚不过了吧？这么长的时间使得他的身体几乎变成了一个可以吸收暗黑力量的容器，作为他的儿子，我自然也继承了这一点。当混沌之核被你破坏以后，失去了束缚的暗黑之力自然要向外流动，但是由于你的剑具有神圣属性的缘故，它们只能朝我这边涌过来。很显然，我的身体是比混沌之核更加舒适的居住环境，所以现在暗黑之力已经在我的身体里居住下来了！我这样解释，你还有什么不了解的事情吗？"

"可恶……"源的确没有料到事情的结果会是这样的，他不仅没能如期得到混沌之核，反而让卡德获得了凌驾于神族之上的力量，这对于今后神族对人类的统治来说是很不利的。他沉默了很长时间以后，终于下了决定。"魔人卡德，既然你吸收了混沌之核的全部力量，那么你就要有所觉悟！从今往后，神族将对你展开追杀，即使你逃出银河系也不会安宁的！"说完，他突然飞到了半空中，看着还在不断发出黑气的卡德和尚未从昏迷中醒过来的索妮娅说道，"第一次让我尝到失败滋味的魔人阿鲁卡多，第一次让我受伤的女人索妮娅，我会好好记住你们的。"然后，他突然晃了一下身体，他的斗篷也同时张开，变成了一个如同机器人一般的形态，撞破了飞船的外壳飞进了太空之中。

因为外壳被打破了，货舱里的东西马上开始被飞船外的真空抽了出去，还没有苏醒过来的索妮娅和两个使魔也逐渐被吸了过去。卡德立刻在她们周围张开了一个结界，然后把她们送到了货舱外安全的房间中。"醒来，妖精、半妖精！"卡德将自己的魔力注入两个使魔的身体内，把她们唤醒了，"从今天开始，你们的主人就是这个女孩——索妮娅·F·贝尔蒙特，你们要好好照顾她！她的任务已经完成了，你们要把她安全地送回地球，交给索玛·克鲁兹，只有他才有能力彻底保障索妮娅的安全！"交代完这些事情，卡德转身走向货舱。"阿鲁卡多少爷！您要去哪里？"妖精在卡德身后问道。"我不能继续和人类待在一起了！今后神族会以我为目标发动攻击，而我也不知道自己的心智是否有一天会被我体内的暗黑力量吞噬。所以我必须一个人离开！"半妖精接着问道："如果索妮娅出了危险怎么办？"卡德停下了脚步，转身把自己的墨镜扔给了半妖精："让她带着这个！如果那个时候我还有人类的心的话，我一定会来救她的！""阿鲁卡多少爷……"两个使魔同时流下了眼泪，默默地看着卡德进入了已经处于真空状态的货舱并且关上了那道隔离门……

舰桥。"本舰即将进入降下轨道，全体人员注意！""报告舰长，货舱外壁破损，货物外流！""报告舰长，有神秘飞行物脱离本舰往地球方向飞去，速度极快、无法追踪！""报告舰长，货舱部分紧急分离装置被启动，货舱分离！""报告舰长，货舱向火星地表坠落！"……

向火星坠落的货舱中。"火星吗？"卡德站在破口处看着已经占据了他整个视野的火星，自言自语道，"用不了多久，这里就会变成人类的第二故乡吧？人们会不断来到这里，或许新的混沌之核就会在这里诞生。不过人类的爱情也一定会在这里生根、发芽的！为了这些人，我将在黑暗中永生，用暗黑的力量守护众生。阳光太强烈了只会杀死幼苗，而黑夜也是人类不可或缺的一种体验……"

一切，都将从火星开始！

to be continued by
Castlevania If Partita of Godemon

写在最后

这篇文章大概会被很多人骂，阿修罗自己是这样想的。毕竟这种纯粹同人性质的东西和攻略小说还是有很大区别的。不过既然摆明了是同人小说，阿修罗的脸皮也就暂且变厚一点吧！

文章的题目其实是很久以前就构思好的，不过最初构思的情节却和现在大家看到的有很大的不同。在初稿里，阿修罗打算让整艘飞船都撞进一个殖民城市中，然后这个城市因为混沌之核的暴走而变成了一座恶魔城。(怎么有点像《生化危机》了……)而在故事里担任最终BOSS角色的人物就是本文中判官源的原型——Origin本身就意味着开始——这个角色将继承混沌之核，取代德拉古拉在魔界中的地位。不过因为很多原因，最后大家看到故事变成了现在这样，不仅故事发生的地点全部集中在了飞船上，也没有像游戏中那样出现大量的恶魔。如果非要给个官方的解释的话，那么阿修罗会说"开发周期不足"……(爆笑)

不过由于剧情的变更，阿修罗倒是想好了下一作的标题——《神魔变奏曲》。而该作自然会讲述吸收了混沌之核的卡德（阿鲁卡多）和神族判官之间的战斗了。(某编提醒：那样就更不像是《恶魔城》了……)不过《神魔变奏曲》发售日未定，看来要先刊本作的销量才能决定进一步的制作方针了！大家一定填好回函卡寄给我们啊！（胜负师：那是什么东西，《游戏·人》有这样的调查活动吗？）



文：EN.X



一年的主机——神游机硬件揭秘

随着神游机在国内销售的逐渐铺开，大量移植自N64平台的名作开始陆续得以汉化而重现天日。玩家们在惊叹任天堂游戏所一贯的高品质的同时，也不禁地发出了这样的一个疑问：如果只是单依靠N64平台第一、第二方名作软件移植的话，那么目前神游机上有是否能有足够的软件储备来供给未来几年的市场所需呢？



根据官方资料的显示，过往任天堂及其第二方软件商在N64平台上所推出的游戏（包括日版与美版）其实并不太多，知名的合起来大概也就30余款，必须依靠其他平台上软件移植来予以补充。不过由于即定战略与市场环境规限因素的存在，原SFC平台软件移植的计划已基本无法实现（事实上目前SFC上的第一、第二方软件大多都被移植到GBA里去了……），因而剩下的途径就是必须借助于现时主流平台NGC上的软件移植来给予支援。但以目前机能的神游机来说，又是否存在着这样的可能性呢？为了寻出其中答案的所在，我们就必须对现时神游机内部的硬件结构进行广泛而深入的分析。

（1）SoC系统级芯片技术

即通过纳米级的制造技术，将系统内各种处理芯片的功能都集成到一块芯片上（包括中央处理器CPU、图形处理器GPU等）。在节省成本的同时，更可提高芯片处理的速度与减少功耗。而神游机则是全球第一台采用该技术进行设计的游戏主机（索尼的PSX多媒体主机上也采用该技术来进行其"EE+GS"芯片的设计）。

（2）SPIX超像素技术

概括而言，就是通过顶点渲染（VERTEX SHADING）与像素渲染（PIXEL SHADING）技术的应用，将原来单个的像素分解成若干个更小的"子像素"，这些"子像素"在运动的时候会产生光、色变化，由此使游戏画面更流畅，色彩过度更逼真。SPIX技术代表着3D图形处理未来至少10年的发展趋势，也是正处于开发中的下一世代主机将要采用的重要技术。

以上的两则是来源于官方渠道的技术资料，想必部分的读者对之已是相当的熟悉了。那么，在这看似平平无奇的技术文段里，究竟是否有隐藏着什么样的重要信息呢？

首先我们先来看官方技术资料第二则中所要诠释的SPIX超像素技术。如果是了解现时电脑三维显示芯片市场的朋友们就会十分地清楚目前在主流电脑三维显示芯片上所广泛采用的两项高段图形处理技术：顶点渲染与像素渲染。而现时应用在神游机上所谓的"SPIX超像素技术"就正是以上两种高尖技术的合称。通过在游戏中合理地运用顶点渲染与像素渲染的这两项技术，便能以相当的效率来完成许多连目前主流游戏平台里都难以做出的画面效果。不过这里的问题是：顶点渲染与像素渲染技术的执行需要耗费系统所大量的浮点运算资源，因而根本不能通过CPU运行软件模拟的方式实现，惟一的途径就只能是交由图形处理器GPU中专用的硬件顶点渲染管道与像素渲染管道来予以达成。由此可见，若然神游机真的能从技术上来实现顶点渲染与像素渲染的图形处理，那么其主芯片内部就必定会有专用高效能GPU相关电路的集成。

经过了上述的分析后，我们已成功地推导出了现时神游机主芯片内集成了CPU与GPU电路设计的结论，但着又是否能为我们关于其相关硬件性能之谜的探讨带来什么样的新发现呢？的确，如果仍只是单单依赖于以上来源于官方渠道的技术资料来进行分析，我们显然已是不可能再取得什么样的新发现的。不过笔者非常有幸地在神游机香港地区总代理香港力生公司的网页上得到了一系列神游机内部结构相关的拆解图，其中甚至还包括了三张非常重要的主芯片、内存、以及FLASH RAM放大照片，或许从中我们能发现到一些别具价值的线索所在。

对于神游机相关的硬件研发资讯，其实早在其于东京游戏展正式发表前，日本的各大财经媒体上就已有其实乃是任天堂联同美国SGI公司所共同研发缔造出来的结晶产物的相关报道。鉴于《日本产经新闻》与《读卖新闻》所一贯的权威性，因而推测目前在神游机主芯片上所采用的CPU原型极有可能旧可是源自于SGI公司旗下的MIPS系列高效能RISC处理芯片（其实采用MIPS系列芯片作为基准设计的原因很简单，就是为了与原N64平台移植过来的软件保持最大的兼容性）。参见图中编号为D800044F2511的主芯片，由于CPU等半导体芯片在编号上所一向的严谨，所以笔者估计其内部CPU的电路原型将很有可能会是以SGI公司在1994年推出的MIPS系列R8000芯片为基准的改良版本（该芯片的制造为NEC公司在日本的晶圆厂所代工生产）。根据国外专业网站上相关资料的介绍，R8000芯片内部的运算模块大致是由一个64Bit精度的整数运算单元与两个同样64Bit精度的浮点运算单元所组成，能在一个时钟周期之内同时完成两次32Bit精度的整数运算与四次32Bit精度的浮点运算。而至于其实际的运算能力大家可参见表1中的所示。

表1	R4000/100	R8000/75	R4300i/93
MIPS	85	300	112
FLOPS	16	300	20
SPECint92	59	108	65
SPECfp92	61	310	75

注：SPEC效能评估是一套类似于主流显示芯片测试软件3D MARK2001那样专门用于测试中央处理器CPU运算性能的评估软件，其中SPECint92是整数运算能力的评估，而SPECfp92则是浮点运算能力的评估。

由表1中我们可以清楚地看出，即便是在运行频率不高的情况下，相对于原N64平台所采用的R4300i芯片而言，R8000芯片的整体运算能力仍是要高出其几倍之多的距离。而这种巨大的性能优势在某种程度上也就意味着即便是单只依靠R8000芯片自身的运算能力，神游机也能从容地进行原N64平台软件的移植，那么任天堂为什么又会如此"画蛇添足"、不顾成本地要为神游机的主芯片加入图形处理器GPU的电路设计呢？而这或许就是我们解开神游机神秘的硬件性能之谜的关键所在。

在我们已初步地认识到神游机主芯片内部所集成的CPU部分的实际性能后，顺势当然的就是进一步地去深入了解其内部图形处理器GPU部分的运算能力。在这里，究竟是哪间主流的图形处理器生产商在幕后参与了神游机主芯片的研发呢？以笔者的推断认为，其中关键的线索所在就在于目前应用在神游机之上的两项尖端图形处理技术：顶点渲染与像素渲染（神游公司将之合称为"SPIX超像素技术"）的硬件支援上。

由于专用的顶点渲染管道与像素渲染管道对GPU电路设计上的高技术要求，所以即便是到了今天市面上能够支持以上两项技术特性的图形处理芯片仍可说是并不多见的。如果具体地说来，主流的大致上也就包括以下的几款：

1、nVIDIA公司的GeFore FX
2、ATI公司的RADEON9800
3、MATROX公司的Parhelia－512
4、3Dlads公司的P10
5、Trident公司的XP5
6、S3公司的DeltaChrome S8 Nitro

事实显而易见，如果考虑到目前与任天堂的合作关系，上述6间主流的图形芯片生产商当中最有可能携同任天堂与SGI公司一起开发神游机主芯片的，就几乎可以肯定是ATI公司了，据闻未来任天堂的N5主机也将采用由ATI提供的图形处理芯片。由此可见，现时神游机主芯片内的GPU部分极有可能会采用目前搭载在ATI RADEON9800显卡上的R350图形处理芯片为基准而作的电路设计。事实上，2003年初就曾流出"任天堂正也在和ATI秘密开发着一块代号为'R350'的图形处理芯片"的传闻。

"从理论上说，神游机完全有能力运行NGC、PS2、Xbox这三大主流硬件上的所有软件！"——凭着现时神游机主芯片内"MIPS R8000＋RADEON R350"这两块强力芯片集成在一起的运算能力，究竟能否将这一曾被无数人抨击为刻意夸大事实的话语变成最终真实的图景呢？如果根据我们目前所得的资料进行分析，实现与否主要有以下两方面的因素。

（1）内存带宽（数据传输速率）

熟悉现时电脑硬件发展趋势的朋友们便会十分清楚：由于近年来高效能图形处理器的出现推动着三维硬件处理技术的飞速发展，相关硬件系统的图形处理能力已被提升到一个相当的高度了。不过与此同时，其发展却越来越受到了进步缓慢的内存带宽的限制。从某种程度上说，即便是在芯片具备了强大的相关运算能力，若没有相对高速的内存带宽来与之搭配，同样也无法能将系统应有的性能发挥出来。那么神游机上又是否存在着这样的一个极高速的内存传输带宽来将主芯片"D8000"强大运算能力尽数释放出来呢？

首先我们先来看看编号为K4D263238E-GC33的主内存芯片，根据源自三星官方提供的资料显示，该芯片的实际容量、运行频率、数据传输总线宽度分别为16MB、300Mhz与32Bit，并由于其实质本属DDR SGRAM一类的显存专用颗粒，因而最终推算出其实际的传输带宽应为32Bit*300Mhz*2＝2.4G byte/s。

究竟2.4G byte/s的内存带宽能否足够"D8000"

主芯片的使用呢？答案明显是否定的。因为目前标准版的RADEON9800显卡也需要通过高达17.6G byte/s的内存带宽才能在最大程度上释放出核心的性能，因而以现时神游机上那区区仅有2.4G byte/s 的带宽速度显然是无法将硬件本身的性能给完全地发挥出来的。

那么这样就是否意味着目前神游机“D8000”主芯片上大部分的运算机能都会因此而被抑制起来呢？答案亦非尽然，事关现时神游机“D8000”主芯片内还存在着一种类似PS2 4MB显存那样内嵌式的高速缓存可以供作相关的数据传输之用（事实上高速内嵌式缓存技术的本身就是SoC系统级芯片技术中所极其关键的一个重要组成部分）。由于高速内嵌式缓存在芯片中的存在，所以主芯片中CPU与GPU部分之间的数据交换传输可以通过带宽速度高达15GB byte/s以上的内嵌式缓存直接在芯片内完成，而无须再经由速度缓慢的主内存才能完成工作，不过这种设计也有其的缺点存在，其必须要求缓存容量要足够的大，但这样的要求必然会造成处理器核心面积的增加，同时芯片发热量与制造成本也会随之提升，因而极需要要高精度芯片制程技术的支持。

对于目前神游机“D8000”主芯片所采用的制程工艺，笔者在偶然的机会下在美国MoSYS公司的官方网站上发现了一则颇具价值的新闻。其中大致的内容便是公MoSYS司授权于日本NEC公司在其90纳米工艺制程的SoC芯片上大在其研发的最新一代内嵌式高速缓存“1T-SRAM-Q”的消息，相关发布的日期为2003年的11月24日。而同样的一则新闻，NEC方面则更在11月上旬的时候就作出了反应，相关的高层人员对此还表示说目前已有客户向他们订制了应用“1T-SRAM-Q”技术的相关SoC芯片。

究竟在这样的一条IT业界的新闻内暗藏着怎么样的重要讯息呢？由其中我们大概可以发现以下几方面的关联：①目前神游机“D8000”主芯片正好是由日本NEC公司负责生产的；②“D8000”主芯片同样是一块应用了SoC技术进行设计的高效能处理器；③MoSYS公司正是现时为任天堂NGC主机提供内嵌式缓存技术的合作厂商；④目前神游公司总裁颜维群先生同时也是美国MoSYS公司的董事之一；⑤NEC与MoSYS公司分别发表合作声明的日期恰好就是神游机在上海地区正式首发的11月。所有的巧合似乎都在指向同样的一个事实：当日由NEC高层口中所表露的先行客户中，显然就包括着任天堂与神游公司无疑。

借着这漫长且又复杂的探讨与分析，我们已初步地掌握了神游机内里所真实的性能所在。在一番的资料整理过后，目前仍处于猜测阶段的神游机硬件规格数据大致可参阅表2的所示。

明显，有表中我们可以清晰地看出现时神游机内里所具备的强大硬件性能。凭借着如此的性能，神游机显然是有能力来实现NGC平台软件移植的。若然能在现有N64软件移植的基础上再加入主流NGC平台游戏的汉化的话，以目前神游公司的软件推出速度，相信还是能足够再支持未来两、三年内的市场所需的。

或许不少的读者至此仍存有这样疑而不解的问题，既然神游机内里是具备着如此强大的硬件性能，那样神游公司为什么又要这么地忌讳其实际的机能数据呢？以笔者的推断来看，其中的关键就在于影响神游机对现今主流游戏平台进行软件移植的第二点技术因素之上。

(2) 软件相关载体容量

的确，目前在关于神游机未来继续移植现今主流游戏平台相关软件的战略计划上所面临的最大困难所在，就在于相关软件载体的容量问题上。事实显然，如果今后神游公司不能再有更高容量的FLASH RAM储存器推出市场的话，以目前神游机64MB的可刷写载体容量根本无法进行现时主流平台那采用超大容量光盘载体的相关游戏软件的移植的。虽然过去业界中就曾有过CAPCOM在任天堂的技术协助下成功地向N64主机移植了其原有CD-ROM两枚装的《生化危机2》的先例，但对于今天在多边形数量与材质精度等方面和过往相比均有大幅提高的游戏软件来说，其内里所庞大的数据量又确实是数年之前PS上的《生化危机2》所不能比拟的。而更为重要的是，为了确保在移植汉化上的高速率以持续地供应市场，神游公司根本就无法以以往CAPCOM移植《生化2》时的那种完全重新制作的移植方式来进行其NGC平台游戏软件的汉化移植工作（况且目前神游公司本身的技术力也很难能与CAPCOM那样的具有多年经验的国际大厂相提并论）。若然从技术的层面上来进行分析，其在此所以惟一解决途径就是通过硬件模拟NGC运行环境，并只对软件中的CG动画等的动态音视频文件进行压缩或删减的方法（CG动画、音乐、语音，这些都是最为耗费载体容量的。现在很多游戏80%以上的容量都是被用作来进行了这些数据的存放）来尽量缩减整个移植汉化的流程，以确保能够维持正常的软件推出频率来向市场进行供应。不过由于这种的移植方式并没有针对材质资料等数据进行进一步的压缩优化处理，因而必须要有相对较大容量的载体支持。

由此可见，即便今后神游公司真的在神游机上开始推出移植自主流NGC平台的相关软件，原有的神游机用户也必须再另行的配置上大容量的FLASH RAM才能进行载体容量庞大的相关软件的下载。而在现时的国际内存市场上，大容量闪存的批发价格仍是十分的高昂的，以128MB的NAND规格闪存芯片为例，目前像三星那样的内存生产大厂对外的批发价格大约是在7~13美元之间，批量越大单价越低。为了确保消费者能够以比较合理的价格来取得相关的载体升级配件，目前神游公司也只能采用拖延相关大容量闪存（即“神游卡”）上市时间的方式来慢慢等待成本的下降和神游机生产批量的上升。不过未来毕竟是人们所无法预期的，即便是神游公司本身也无法为相关的载体配件定出最终确切的推出时间，谁也无法保证届时会不会又发生什么的地震、破产、收购等不可预期的事件而导致全球半导体价格的上涨。倘若过早地透露出实际的机能数据，一旦因故而未能如期推出NGC平台上的软件的话，势必又会遭到一些媒体的大肆宣扬与炒作。在众口之下，主机的销售也难免不会因此而受到间接的影响（事实上对于现时定位于低幼年市场的神游机来说，过早地公布机能数据也没有什么的意义）。

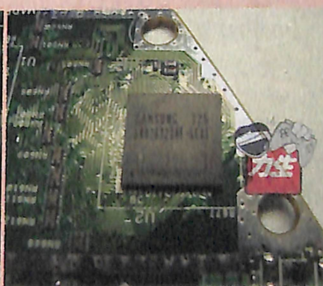
由此可见，神游公司目前对之主机机能数据的刻意隐瞒着实是有其苦衷的所在。根据源自官方渠道的相关情报透露，目前神游公司内部正加紧进行着数款本土原创游戏软件的开发。若然消息果真属实的话，相信届时即便是在相关NGC平台上移植过来的软件未能如期推出，而N64平台软件有基本尽数移植完成的情况之下，小量的原创游戏软件也能及时地缓冲以供应市场的所需吧。

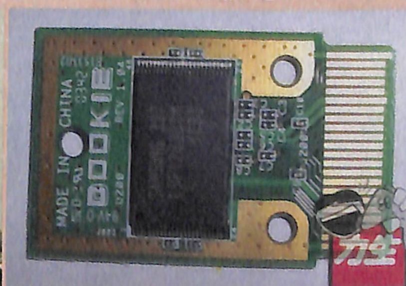
表2

SPU：NEC D8000（CPU + GPU + eDRAM）
工艺制程：90 - NANOMETER
CPU：MIPS R8000
·时钟：300Mhz（注1）
·L1 缓存：32K（指令缓存：16K 数据缓存：16K）
·整数运算单元：1 * 64Bit
·浮点运算单元：2 * 64Bit
·整数运算能力：600M
·浮点运算能力：1200M FLOPS
GPU：ATI R350（RADEON9800）
·时钟：300Mhz
T&L：
·最大多边形生成速率：325M TRIANGLE/S
·实际多边形生成速率（单光源模式）：70M TRIANGLE/S
·实际多边形生成速率（8光源模式）：15M TRIANGLE/S
TEXTURE MAPPING：
·纹理映射管线数量：8
·每纹理影射管线拥有的纹理单元：2
·最大像素渲染率：4800M PIXEL/S
·实际像素渲染率：2600M PIXEL/S
硬件特性支援：
·硬件 T&L（CHARISMA ENGINE2）
·顶点渲染 2.1（SMARTSHADERS2.1）
·三维曲面生成技术：（TRUFORM2）
·像素渲染 2.1（PIXEL TAPESTRY2）
·硬件 HSR（HYPER Z3+）
·环境凹凸贴图
·立方体环境映射
·FFSA 全屏抗锯齿（SMOOTHVISION2.1）
·ST3C 纹理压缩
·MIP 纹理映射
·双线性／三线性过滤
·环境映射
·半透明效果
·雾化效果
eDRAM：MoSYS 1T-SRAM-Q
·嵌入式缓存带宽：＞15GB/S
·嵌入式缓存容量：＞4MB
主内存：SAMSUNG DDR SGRAM
·主内存编号：K4D263238E-GC33
·主内存带宽：2.4GB/S
·主内存容量：16MB
媒体：半导体存储（SAMSUNG FLASH RAM）
·闪存编号：D9F1208UOM
·随机读取速率：40MB/S
·持续读取速率：10MB/S
·持续写入速率：1.25MB/S
·数据擦除速率：8MB/S
注1：CPU与GPU在芯片中共用一个时钟频率。



▲图1：神游机的SPU。


▲图2：神游机的MEMORY。

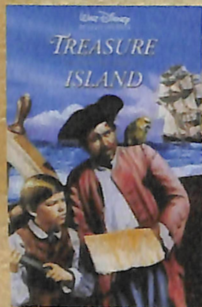


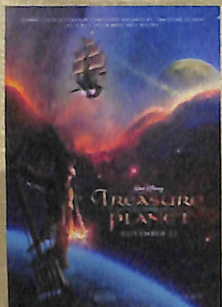
▲图3：神游机的FLASH RAM。

文：天之业云

斑斓之书 寻找失落的宝藏·前篇

也许是源自于吟游诗人所吟唱的诗歌中一句晦涩的隐语，也许是在用花饰和弯曲字母装饰的古书中的一个不容易注意到的角落，也许是半幅污迹斑斑的羊皮地图上几条隐约可见的线条，这些都很有可能是促成一场伟大寻宝冒险的缘由，抑或者仅仅是一场徒劳无获、无功而返的寻宝活动的前奏。但是不管最终找到与否的结果，失落久远的英雄传奇、深深埋藏的巨大财富、惊险刺激的冒险旅程使得一代又一代年青的财宝猎人无法抗拒其巨大的魅力，前赴后继地投入这个历史的洪流，书写下一个又一个激动人心的故事，也为后世留下一个又一个难解之谜。





作为文艺作品经久不衰的题材，寻宝是无数优秀小说、戏剧、电影的主题，远有斯蒂文森的《金银岛》，近有强尼·戴普主演的《加勒比海盗》。而且因为寻宝题材本身的刺激性和传奇性色彩，在游戏题材的选择中也有广泛的运用，从最初的《挖金子》这个游戏一直发展到现在，似乎现在每个RPG游戏中都有秘宝、宝藏之类的内容等待游戏者去发掘。不可否认，这些要素为游戏带来了更多的乐趣，而这些乐趣正是源自寻宝这个一方面充满着极大挑战性，一方面又拥有巨大回报的活动本身的魅力。

今天，天之业云就当一回向导，拿着一张张残破的地图和古旧的文书带领大家去寻找一个又一个的遗迹，也许我们经历过若干次和路人甲、路人乙的对话，穿越过大大小小的岩洞，飞越茂密森林、绿色草原，再经过几次不明所以的遭遇战之后，也许可以发现宝藏的一丝线索，当然之后我们每个人都有可能成为富翁，不过也有可能尸体会在路边的臭水沟里被找到，怎么样，是不是很有挑战性？如果你有足够的胆量和好奇心，那就准备好行装，收拾好工具跟着我一起去探险吧，如果你运气足够好，也许迈开的第一步就会踩在一大堆钻石上面。不过么，这个，那个，出发前还有一点事要交待，按照国际惯例，向导至少要分到发现宝藏的10%，剩下的除了交给宝藏所在国家的政府一半以外，就全是你们的了，但即使是这些，也足够队伍里的每个人成为百万富翁，因为今天我们要寻找的，都是至少价值在一千万美元以上的宝藏，嗯？我怎么看到刀子的反光？好怕怕，难道你们还不满意，连我的10%也要觊觎吗？那破例5%总行了吧，什么，我在向你们做生意，可怜可怜我吧，为了这次旅行偶可是花光了所有的积蓄，偶们家还有几口要养活，上有父母，下有一一狗狗（这也能算？）。还不行？那就1%，这是底限价了，再下去就要入不敷出了。嗯？答应了？（这小子已经一把鼻涕、一把眼泪了，再压价恐怕他不会带我们去，不如先答应他，等回来的路上再慢慢收拾他。）那就扬帆、起航，踏上我们波澜壮阔的寻宝之旅吧。

尼伯龙根的宝藏

1755年6月29日，一个叫赫尔曼·奥伯莱特的医生来到了离博登湖不远的属于瓦尔德布尔格·策尔伯爵的宫殿霍恩埃姆泽。经过伯爵的应允，在占据两座塔楼的伯爵的图书馆里研究旧书和旧手稿。在赫尔曼在这个图书馆里待的几个小时中，他在一个沾满灰尘的书架上发现了一本用羊皮纸装订的装饰得非常精美的古文手抄本，书的内容是用古施瓦本语言写成的长诗，讲的是尼德兰的王子齐格弗里德和勃艮第人的公主克琳西德的故事。这本书就是就是被遗忘将近500年的德国英雄史诗《尼伯龙根之歌》。

对于我们这些游戏玩家来说，齐格弗里德王子和尼伯龙根宝藏的故事可能更多是从《女神侧身像》这类基于北欧神话的动漫或者游戏中了解到的。作为在日耳曼人聚居地区和北欧地区流传悠久、最负盛名的民间故事，它一直在各类文艺作品中被广泛地引用，由于都对这个故事进行了艺术加工，以至于我们现在看到的这个故事有着各种不同的版本，其中对后世最有影响力的就要算以下三个：《佛尔松萨迦》、瓦格纳的歌剧《尼伯龙根的戒指》和这本《尼伯龙根之歌》了。

这三个版本由于诞生的时间不同，虽然故事中出现的人名地名都一样，但是故事内容却相差很大，都有各自鲜明的时代特色。《佛尔松萨迦》是用冰岛的散文叙事文学题材“萨迦”写成的，“萨迦”意为“话语”，主题包括历史、英雄传说、王朝史话、家族史话（原SQUARE的系列游戏《浪漫沙加》之所以叫做“萨迦”，想必大家看到这里也能够理解了吧，“萨迦”这个词本身就带有历史的沧桑感和英雄史诗的浪漫），一般写成于十二三世纪，内容大都反映的是氏族社会生活。《佛尔松萨迦》充满了北欧文学的悲剧气氛，主要都是反映北欧氏族社会的特征和氏族部落之间的矛盾，如图腾崇拜、还愿献祭、杀生殉葬和血亲仇杀的内容。而《尼伯龙根之歌》则是德国的英雄史诗，它源于冰岛诗体文学“埃达”和“萨迦”而又有了自己的发展，《尼伯龙根之歌》对后世的英雄史诗影响极大，由其诗体发展而来的韵律格式被称之为“尼伯龙根诗体”，一般后世史诗大多都采用这种诗体。这篇史诗的故事导源于民族大迁移后期匈奴人和勃艮第人之间的相互斗争，又穿插了许多其他历史传说，和《佛尔松萨迦》的故事有共同的地方，但又有本质的不同。如果说《佛尔松萨迦》反映的是原始氏族社会时期，氏族部落之间恩怨纠葛的话，《尼伯龙根之歌》则带有鲜明的封建社会色彩，他以氏族社会部落之间的血仇为基础，虽然故事仍旧是以公元4世纪那段历史为中心，主要是围绕尼伯龙根宝物而发生的争夺，但是由于成于12世纪的封建社会，不可避免地带有当时的时代特色，思想上主要反映的是刚进入封建社会早期的生活、理想和价值观，以及封建主之间的权势之争。而三个故事版本中，我们最熟悉的要算瓦格纳的歌剧《尼伯龙根的戒指》中的故事了，但这个版本却是与史实相差最大的版本，《戒指》的剧本主要是在《佛尔松萨迦》和《尼伯龙根之歌》的故事基础上改编而来，剧情上要更加偏向于《佛尔松萨迦》一些，而且又浓墨重彩地添加了许多北欧神话的内容，使得这个故事的传奇色彩









和可读性更强。瓦格纳的《戒指》带有许多早期资产阶级的理想，有着早期资产阶级社会的特色。比如在故事中，加强了对于人性的刻画，带有鲜明的人文主义色彩，而且又利用北欧神话中万物同归于尽、转换新生的思想来反映作者在封建社会末期和资本主义早期想要表达的破灭和新生的时代主题。但是尽管三个故事之间有极大的差别，表达的思想又各有自身时代的特色，但是有一点却是相同的，有一条线索贯穿着整个故事的始终，这就是尼伯龙根宝藏。在故事中，黄金宝藏带有北欧神话一贯的悲观基调，它象征着权力和伴随权力而来的灾难，得到宝藏的人必然遭到灾难是这个故事的主线，这一点在瓦格纳的《戒指》中尤为明显，具体的宝藏已经被抽象化为象征权利和灾难的《戒指》，那么除了财宝的象征意义以外，这笔宝藏是否在历史上真的存在过呢？几百年来对于宝藏真实性的坚信不移一直是支撑着众多财宝猎人寻宝的动力。

从寻宝角度来说，由于《戒指》的艺术化相当明显，与史实相差甚远，对寻宝来说意义不大。而《佛尔松萨迦》也有较多艺术加工的痕迹，且对于宝藏的描述比较含糊，所以最为寻宝人所看好的就是《尼伯龙根之歌》的内容了，因为这个故事有着真实的历史背景，即公元4世纪民族大迁移后期匈奴人和勃艮第人的斗争，而且日耳曼人也确实有在灾变时将宝藏埋藏起来的传统（这并不奇怪，就近来说，在日本侵华战争期间，就有一批故宫藏宝在长江沿岸被辗转反侧地隐藏，现保存在南京）。

《尼伯龙根之歌》所基于的历史背景大致是这样的，公元435～437年，中亚的一支游牧部落，也就是定居于匈牙利低地的匈奴人，突然向定居于莱茵河的沃尔姆斯附近的勃艮第人发动袭击，这一场惨烈的战争导致了一个英雄民族的毁灭。勃艮第人的幸存者被罗马人赶到了今天瑞士的日内瓦地区和法国东南部的勒恩山地，在那里勃艮第人很快又繁衍起来。



勃艮第人的真实历史，在公元436年左右很快与传说和其他事件交织在一起，形成了今天的《尼伯龙根之歌》，这首史诗大概产生于5～6世纪。在漫长冬天的傍晚，行吟诗人在宫廷里朗诵这首诗。大概700多年之后的12世纪，到了英雄史诗繁荣的时候，这首以家庭悲喜剧为面貌出现的民族斗争史和民族大迁徙的历史在沃尔姆斯的宫廷中被笔录下来。虽然，作为中世纪德国最受欢迎的诗篇之一，它赢得过不少少女的眼泪和骑士的心跳。但是当整个欧洲进入新时代之后，剧烈的新旧交替和思想变革使这首诗很快的被遗忘了，一直等到故事一开始的那个叫赫尔曼·奥伯莱特的医生，从一个古旧的书架上发现它并开启了尘封的记忆。

《尼伯龙根之歌》共9516行，分为上下两部，上部名《齐格弗里德之死》，下部名《克琳西德的复仇》。故事主要是以家庭悲喜剧的面貌出现，但主线下埋藏的却是民族矛盾的斗争主题。内容大致是这样的，尼德兰王子齐格弗里德是一个有名的勇士，他早年曾杀死怪龙，并占有尼伯龙根族的宝藏。他爱慕勃艮第国王巩特尔的妹妹克琳西德的美貌，想和她结婚。他帮助巩特尔打败敌人，又帮助巩特尔娶得冰岛女王布仑希尔特，巩特尔才允许他和克琳西德成婚。十年后，布仑希尔特和克琳西德发生纠纷，她发现巩特尔是依靠齐格弗里德的力量才娶得她的，感到自己受了侮辱，便唆使巩特尔的侍臣哈根在打猎时杀害了齐格弗里德。齐格弗里德死后，克琳西德把他的尼伯龙根宝藏从挪威边界转移到沃尔姆斯：

12架马车装载了数不清的宝物，
整整4天驶向山上，
每个人驾驶9小时，
这些东西和宝石黄金没有什么两样。
即使用全部的土地和它交换，
也不会降低它的价值，
哈根想得到它真的不是没有原因。

克琳西德利用宝藏征募朋友。哈根害怕她不断增强的势力，便说服国王巩特尔准许他夺取宝藏，并将其转移到安全的地方。

有一天（根据史实的推测，可能是在公元430年左右），诗中写道：

这是哈根把所有的宝藏都拿走了，
他把它放进洞里，
沉没在莱茵河里。

而这句话，正是几百年来，激起无数财宝猎人为寻找尼伯龙根宝藏而进行不顾生命冒险的契机和惟一的线索。



之后，克琳西德为了复仇，在寡居十三年之后，同意嫁给势力强大的匈奴王艾采尔。又过了十三年，她借故约请巩特尔等亲戚来匈奴国相聚，在一次骑士竞技大会上，对勃艮第人大肆杀戮。最后哈根被俘，克琳西德在用齐格弗里德的剑砍下哈根的头之前，要求他说出尼伯龙根宝藏的所在地。哈根嘲笑着说："只有上帝和我知道！"，最后她的部下希尔德布兰特不能容忍她的残暴，也杀死了她。

仅仅一句吟游诗中的隐语真的有这么大的吸引力吗？作为一种口头流传的文学题材，在一次又一次的记背中，难免会流失一些原有的内容，诗人们也会一点一点加入自己的理解，从而逐渐地掩盖史实原有的面貌，但是对于财宝猎人来说，即使是一丝微弱的希望仍然值得冒险，因为在数目庞大的财富面前，没有人抵得住诱惑，拥有一丝坚定不移的信念仍然有可能使你脚下堆满了黄金。这种一本万利的冒险，使得无数年青人投身于对于宝藏的狂热挖掘中，这当中当然有成功者，像挖掘出特洛依宝藏和阿家门农金面具的德国人海恩利希·谢里曼的成功并非归咎于有着非凡的运气，而是出于对于童年梦想无人可以比拟的执着，而他梦想的起点，不过是他父亲在他童年时和他讲过的关于特洛依战争的神话故事和在他七岁那年收到的生日礼物——一本杰勒的《世界史图解》。虽然海恩利希·谢里曼只是财宝猎人中极少数成功的例子，但是他确实是成为了财宝猎人们或是羡慕或是嫉妒的对象，像他这种一生中挖掘出了至少三处在整个欧洲的历史上有着非凡地位的宝藏，而且因此从一个贫苦的学者成为了百万富翁的人，实在是太富有传奇色彩了，他是每一个财宝猎人心目中的梦想。

或许海恩利希·谢里曼的成功仍然不能成为人们对于尼伯龙根宝藏执着的理由，这两处宝藏源于完全不同的两个民族的历史，特洛依宝藏的成功发现除了鼓舞了财宝猎人们的信心之外，并不能说对尼伯龙根宝藏有什么指导性的意义。但是，在与《尼伯龙根之歌》所发生故事相同的历史背景即匈奴人侵导致的民族大迁徙下的另外一笔宝藏却已经被发现了，而这笔宝藏在《尼伯龙根之歌》中也被提到过，也曾经被一度错认为是尼伯龙根的宝藏。

我们上面已经提到过，《尼伯龙根之歌》的历史背景实际上是在匈奴大规模入侵西欧时候的民族大逃亡，掌握政权的哈根埋藏宝物的目的可能是为了勃艮第民族日后东山再起之用而并非是像诗歌中所述的仅仅是贵族之间的恩怨纠葛，而且他对于宝藏采取的埋藏手段也是按照日耳曼民族的习俗，即沉到水里。而在当时，匈奴入侵所波及的民族并非只有勃艮第人

一支，作为同属于日耳曼人的民族——歌特人也被当时号称“上帝的皮鞭”的匈奴人的铁蹄踏平，公元430年左右，他们的国王阿塔拉里希也在无可奈何之下埋藏了他们的宝藏。而这笔宝藏，却已经被发现了。由于这两个民族之间的亲缘性再加上宝藏埋藏时间上的重叠，这笔宝藏曾经被一度认为是尼伯龙根的宝藏，但最后还是被证实事实并非如此，因为它不符合诗歌中所述的被沉没在莱茵河的河底。



这笔宝藏是这样被发现的，在罗马尼亚普洛耶什蒂地区特兰西瓦尼亚山脉的支脉里（玩过《恶魔城》系列”的朋友估计对这个地点会比较敏感），有一个叫彼得阿罗萨的小村庄。1837年4月的一天，两名采石工人扬·莱姆纳鲁和他的岳父斯陶·阿夫拉姆，从乌尔高亚的山坡走到大概40公里远的布泽乌开采石头。在两块大石头之间薄薄的底层下面，他们发现了歌特国王阿塔拉里希的宝藏，整个宝藏被一个很大的纯金制作的圆盘覆盖着，底下是纯金制作的杯子、壶、精美的别针和发夹、项圈和扣环。所有的东西都有很好的装饰，上面镶嵌着厚重的宝石，雕刻着一种古老的文字——这是迄今为止所找到的民族大迁徙的动荡时期最大的宝藏。这笔宝藏并没有使两名农民狂喜，反而平添了他们的忧虑，因为他们觉得这是恶魔的引诱，一开始，他们只想把宝藏重新埋起来，但是最后还是止不住好奇心的诱惑，挖掘出75公斤左右的宝藏回到了扬·莱姆纳鲁的家里。他们怀着惴惴不安的心情将宝藏的秘密保守了一年，直到有一天，他们向朋友石匠阿纳斯塔索·维鲁斯泄漏了这个秘密。石匠表示，他愿意冒险拿他们的宝藏去首府布加勒斯特帮他们估价，于是这两个农民给了石匠一小块挖掘物，石匠带着它上路了。在首府，石匠终于发现，也许这个宝藏会是他命运的转折点，他回来用了4000个皮阿斯特（约350美元左右）和一些男式上衣和女人的头巾交换了这笔宝藏，两名农民都很高兴，因为他们摆脱了长久以来缠绕在他们心头的噩梦。为了将这些宝藏很好地包扎起来以方便偷偷地运走，石匠施展出了他的职业本领，用斧子和锤子将这些宝物砸成小块，再用靴子把那些小块踩平（就像“少林足球”里周星星一开始做的那样），大部分宝石从托座中掉了下来，石匠匆忙中没有顾及这些。



农民们将掉下来的东西扫作一堆，扔到房子后面的粪堆上——这无心之举立刻给他们带来了灾难。当时彼得阿罗萨的小孩子们都很快乐，因为他们可以在扬·莱姆纳鲁家后面的粪堆上找到一些花花绿绿的石子，事情很快就因为这些石子而传开了，这引起了布泽乌的主教的注意。之后，布加勒斯特派遣了一个专门委员会来到了彼得阿罗萨，他们一共只抢救出了12件文物，而且大部分已经被严重地损毁了。所有参与进这件事的人都被投进了监狱。

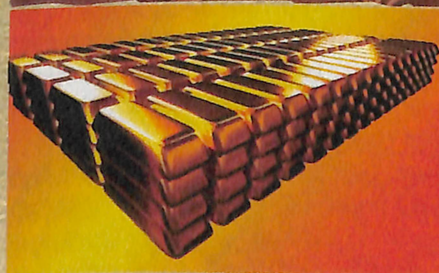
那么尼伯龙根宝藏呢？在传说中的一些日耳曼族的首领的宝藏被陆续找到并在马德里和布加勒斯特展出的今天，我们有理由相信这批欧洲历史上最大的用很多黄金、白银和宝石堆砌出来的宝藏并非只是诗人的创造。

那么尼伯龙根宝藏的线索又在哪里呢？诗歌上说宝藏是被沉到了莱茵河的河底，而后来的几百年没有宝藏的丝毫消息，也许它们还静静地躺在了莱茵河的河底，在几米厚的河沙下面。而且莱茵河的中游只有几米深，在那个年代可能水更浅，如果哈根想避免宝藏被找到，他一定会找一处水最深的地方，如果现在拿当时的地图对照一下的话，可以发现最有可能埋藏宝物的地点——离沃尔姆斯15公里远的格尔斯海姆附近，那里的莱茵河的河水最深，而且180度的大转弯造成的旋涡可将河床冲蚀成洞穴。

今天，美茵茨的前市长，工程学博士汉斯·雅克比正准备同他的儿子汉斯·耶各尔用先进的技术手段寻找哈根带走的秘密。包括使用回声声纳和雷达等技术手段进行搜索，就像所有财宝猎人出发之前那样，他们对此充满信心，不过是否能够挖掘得到，就要看他们的运气了。如果是使用如此先进的手段仍然不能找到宝藏的踪影的话，那就比较奇怪了，至少这说明现今的技术手段在面对这个巨大的谜题面前，仍然是无能为力的。

好了，第一站到此结束，你们有没有在莱茵河沿岸找到些花花绿绿的石头，嗯，这些不值钱的，不如先交给导游我保管吧（导游又在犯财迷，当我们是农民，想诓我们？大家上去扁他）。天之业云只好在美茵茨躺了整整三天，不得不面对难吃的德国饭菜。好了，为了能够吃到美味的墨西哥食品和龙舌兰酒，享受一下美丽的热带风情，去听听Bob Marly那强节奏的Reggae音乐和看那些漂亮的棕色皮肤的女郎为我们跳的伦巴，下一站我们的目标就是富有传奇色彩的南太平洋海岸，去寻找一下隐藏在浓密的热带雨林深处的黄金之国。

失落的黄金之国



世界上最大的财宝被埋藏在南美茂密的热带雨林中，世界上任何银行的黄金储备都无法与其庞大的黄金数量相比，因为这是在这片世界上蕴藏贵金属和宝石最丰富的土地上连续统治了500多年的印加人和他们宗教的宝藏，随着16世纪西班牙人的入侵，这笔巨大的财富在茂密的热带雨林中消失得无影无踪。

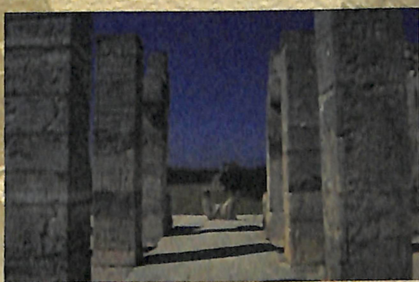
现在，无论任何人了解到当时西班牙仅仅靠那些只有几百人的部队征服美洲各个强大的印第安文明的时候都会大吃一惊，无论如何，再怎么拥有精良的装备，在整整一个帝国训练有素的几十万军队面前，都是毫无获胜可能的，何况西班牙人也只不过装备了十几支火绳枪（那个时候这是希罕物，不可能每个士兵都会获得这样的装备，只有队伍中最好的火枪手才可以拥有）几门野战炮而已，而且他们的骑兵式作战方法就欧洲的那种以崇山峻岭和开阔平原为主的地形来说尚有优势可言，但是拿到茂密的热带雨林中却是丝毫施展不开手脚的，何况他们只是带着武器和战马来到了密林深处，所有的补给都是来自印第安人，甚至连行李也是有印第安人帮他们扛的。但问题是他们确实就这样将几个繁荣和发达的印第安文明给硬生生地从地图上抹去了，所有的印第安人不是潜藏山林就是沦为奴仆，这还不是最悲哀的，最悲哀的是所有的印第安人都成了无根之木、无源之水，培育他们成长的文明已经被连根拔除，许多年后，贩卖到美洲的黑奴尚且有《根》、《紫色》之类的寻根文学或电影帮助他们从精神上回溯一下自己的本源，但是对印第安人，又留下些什么呢，他们的过去已经是一片空白，只留下深深的悲哀。



现在我们都对几个文明的逝去深表痛惜，但是我们同样要强调，毁灭他们的绝对不是西班牙人的战火，而是他们自己千百年来赖以寄托心灵的宗教。正如中国因为封建社会高度发达阻碍了资本主义萌芽的诞生，印第安人也因为其奴隶制社会的过度发达而导致他们自己社会发展的停滞不



前。为了加强自己的统治，印第安人的君主们无不例外地将自己的统治依托于宗教，宗教因为拥有强大的精神控制作用，使得人民变得更加容易驾驭一些。一方面，君主们为了加强自己的统治在其领土内大肆推广宗教以及君权神授的思想，另一方面，随着时间的推移，祭司和僧侣们的地位变得越来越高，宗教的洗脑作用越来越强，到最后，连统治者们自己也搞不清哪个是目的，哪个是手段，最终为其所害，被其反噬。印第安人相信，世界每过52年就要毁灭一次，而为何他们从来都没有看见过世界的毁灭全部是因为有僧侣的祈祷和神化了的君主的力量，在印第安的宗教中，充满着恐慌和不安定的因素，所以这样的宗教会在民众中间有绝对的控制作用，而且就惨烈程度来说，世界上没有哪个民族、哪个时期的宗教可以与印第安人的相比拟，他们一直到14世纪还在大规模地使用活人祭祀，阿兹特克人祭祀他们的主神和战争之神威齐罗波赤特里的时候，要使用活人的心脏，用燧石刀将活人开膛剖肚的取出，而祭祀大地和春天之神培克·托台克的时候要用活人皮，僧侣们剥下血淋淋的人皮时，那充当祭品的人还在颤抖。为了巩固他们在精神和物质上面的双重统治，他们的宗教最终成了高度发展的道德和野蛮的反道德习俗的混合体。



几百年来，宗教一直是印第安君主最好的统治工具，但是如此长久地依托于宗教的力量最终造成了他们自己的灭亡。不知道这算不算巧合，在古老的印第安预言中，已经预示了西班牙人的到来，印第安君主们代代相传着这样的传说：

有一天，全能的神孔蒂奇（他的名字意为"羽蛇"）将从水面上回来，来统治这片土地。

很久很久以前，在印第安君主们尚未实行统治之前，在威卡马约山谷里曾经出现一个大胡子的白人，他来自喀喀湖畔。身材高大，肤色雪白，身穿白袍，此人形象庄严崇高，并且力大无穷。他自称孔蒂奇，是一位神灵。

当土著们对他不敬时，他就使用雷电点燃了一座山，于是土著求他宽恕。

他教人们制造器具，建立社仪，制定法律，创作诗歌和音乐。最后由于某些原因，他不得不离开他的帝国，回到太阳升起的地方，在他离开之前，他说他将渡海而归。

所以当西班牙人乘着他们的多桅帆船渡海而来的时候，刚刚踏上这片土地没过多久就被神化了，他们至少在印第安人的精神世界已经获得了绝对的优势。

当西班牙人弗朗西斯科·皮萨罗在1532年踏上印加帝国的国土上的时候，正值印加帝国内乱，印加帝国的国君韦艾纳卡帕克已于1526年逝世，他的两个儿子，长子"太阳的欢乐"瓦斯卡尔和次子"好善者"阿塔瓦尔帕正在为国家的统治权进行明争暗斗。这名原本只是个不识字的猪倌的西班牙村姑之子站在整整一个国家几百年来积累下来的财富面前时，不得不折服这个国家的富裕程度，也增加了他想要将这一切掠夺到手的野心，最终，他成为了有史以来最成功的寻宝者或者说有史以来最无耻的财宝掠夺者，这个人从南美洲搜刮了将近12亿美元的黄金，这还不包括后来他为西班牙在南美建立殖民地国家新卡斯蒂亚王国后，压榨南美洲人民将近300年所获得的利益。

黄金，印加人给了它一个很美丽的名字——太阳的眼泪，被看做是神灵和被神化的印加君主的财产，大多数黄金都完全属于神庙和君主所有，普通百姓最多只是要求一些零星的装饰品和日常用品，还常常企图用这些东西去私下里感化庙里的神灵，再加上在这片世界上蕴藏贵金属和宝石最丰富的土地上连续统治了500多年，就不难理解为何他们的神庙和皇宫里有着堆积如山的财富了。

根据西班牙人的记载，他们的南都库斯特的中心库里坎夏寺庙地区是被"黄金包裹着的"。印加人崇拜太阳，城内最大的寺庙是侍奉太阳神印帝的，在一个规格为80×80米的寺庙的墙壁内外都包装着厚重的黄金护板，大门上镶嵌着用宝石做成的马赛克，寺庙的东面是一幅纯金制作的太阳图，形状像一个人的脸，喷射着火焰状的光芒，占据了整整一个墙面，射线的边缘四周还镶嵌着宝石。沿着两边的侧墙，在纯金的宝座上坐着最近12位印加君主的木乃伊，衣着华丽，身边是他们自己真人大小的雕像，同样也是纯金制作。太阳图的对面，沿着西墙是一排镶嵌着宝石的金凳。



太阳庙的对面是月亮女神库依拉的寺庙，内外都包裹着白银制作的护墙板。陈设和太阳庙一样，只是都用白银制作，墙上是一幅月亮图，收藏着12位印加王后的木乃伊和雕像。

太阳庙和月亮庙都有各自的花园，只是与一般世俗花园不同的是，他们分别是由黄金和白银打造出来的。太阳庙的花园里用小金块铺路，有20多头美洲驼和它们的幼崽在牧人的看守下吃草，周围是印加人所认识的花草植物，甚至还有打造精巧的鸟、蝴蝶、蜥蜴、耗子和蜘蛛。月亮庙是这个花园的白银版本。

另外还有四个寺庙围绕了太阳和月亮庙宇，分别祭献金星、星空、暴风雨和彩虹（颇似北京城的布局，看来一直以来流传着的印第安人是从白令海峡渡海过去的中国人的说法也有一定的道理），中间另有一个铺满黄金白银的寺庙被最高祭司用作召集会议的大厅。

据说，库斯特的寺庙还并不是印加帝国最富丽堂皇的寺庙，库斯特只是行政首府而并非宗教首府，在宗教首府萨卡韦曼地区的太阳庙远比库斯特坎夏地区的来得豪华——这个寺庙是用纯金砖瓦建造。

上面还仅仅只是寺院的财产，印加国君的财产与之相比也不遑多让，相传为了庆贺长子"太阳的欢乐"瓦斯卡尔的诞生，印加国君韦艾纳卡帕克在1508年打造了一根金链条，这根链条至今还是寻宝者苦苦寻觅的东西，在宗教庆典和国家庆典时，这根金链用来围在库斯特的中心广场四周，据史家的记载，这根金链长230米，250个男人才能费劲地抬起它，按照这个计算，他的重量一定超过12吨。

1526年，韦艾纳卡帕克在托梅瓦瓦去世，在遗嘱中将帝国在两个儿子之间做了分配：阿塔瓦尔帕以基多为首都统治北方，而瓦斯卡尔以库斯特为首都统治南方。但是两个儿子彼此都不满足，都想成为印加帝国的惟一国君，瓦斯卡尔在祭司中获得了支持，他从最高祭司手里获得了"惟一的印加"的权杖，而阿塔瓦尔帕则在厄瓜多尔控制了他父亲的军队中最骁勇善战的部分，最富经验的军事将领都站到了他的一边。最终阿塔瓦尔帕获得了胜利，在西班牙人弗朗西斯科·皮萨罗来到印加的1532年，瓦斯卡尔彻底败北，被他的异母兄弟囚禁了起来。

所谓螳螂捕蝉，黄雀在后，阿塔瓦尔帕在印加帝国惟一国君的宝座上还没坐热，西班牙人就来了。兄弟之争很明显帮了弗朗西斯科·皮萨罗很大的忙，他毫不费力的获得了一些印加部落的支持。1532年11月15日，皮萨罗进入卡哈马卡——这座城在内乱的战火中已经变成一座空城，在这以后，他做





了周密的战略部署，用两门野战炮和一些火绳枪手占领了战略重地，埋伏的骑兵们在通往中心广场道路两侧的房子里占据了有利的地形。然后，他以卡斯蒂亚王国国王的名义请印加君主阿塔瓦尔帕光临卡哈马卡。阿塔瓦尔帕虽然带来了3万仆从，但这只不过使得混乱的场面变得更加无法控制。西班牙人轻易俘虏了阿塔瓦尔帕，广场上躺着2000具印加人的尸体，西班牙方面只有皮萨罗一人和一匹战马受了伤。

西班牙人没有马上杀掉阿塔瓦尔帕，因为在这个连言语也不通的国家中，无论干什么还要用到他的名义。阿塔瓦尔帕深信，西班牙人的征服目的只是贪图他们的黄金，于是为了获取自由，他对皮萨罗说，可以满足他们对于黄金的贪欲，他在一间6.1米长，5.2米宽的屋子里面，大约1.8米高的高度画了一条标记线，说以两个月为限将黄金堆到他标记的高度来换取自己的自由，皮萨罗对此做了口头的应允。虽然被阿塔瓦尔帕所囚禁的瓦斯卡尔也放出话来，说他能够支付两倍的赎金，只要能够将他从他弟弟手里释放出来。但是由于阿塔瓦尔帕仍然可以不受阻碍地和臣民保持联系，没过几天瓦斯卡尔就被他弟弟秘密谋杀了。



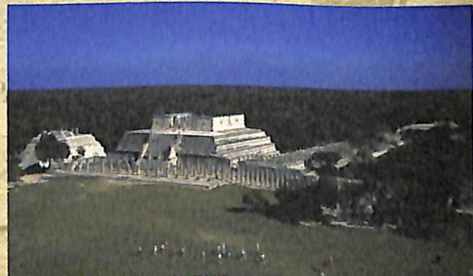
但是阿塔瓦尔帕毕竟是通过政治斗争获得皇位的，作为正统的王储瓦斯卡尔原先已经继承了他祖先在库斯特和外地搜集到的所有财产。早在1825年，察觉阿塔瓦尔帕的意图后他就下令把所有的财产运出库斯特，只留下最必要的宗教器具。当时为了疏散库斯特的财宝，召集了2万名工人和1万头美洲驼干了3个月。而且作为原先瓦斯卡尔的支持者整个祭司阶层也并不愿意拿出他们侍奉神灵的黄金去换取一位篡位者的自由。所以黄金的调遣并不像阿塔瓦尔帕想得那样简单，他只能从他原先的驻地基多以及一些偏远的城市调遣黄金，以及瓦斯卡尔剩下的一些零星。由于士兵们并不愿意在等待黄金上浪费太多的时间——因为长时间的拖延意味着更多的西班牙增援部队到来，届时每个人分到手上的黄金将大大减少。在1533年6月13日，库斯特剩下黄金的主要部分被运抵卡哈马卡，西班牙人在6月18日对今天大约价值在12亿美元左右的黄金做了分配，皮萨罗实现了他的诺言，他的手下每个人都成了富翁。皮萨罗很清楚给予他所囚禁的印加君主自由在这个连言语也不通的地方意味着什么，实际上这位印加君主想用再多的黄金换取自由也是根本不可能的，1533年8月29日，距离被俘整整10个月后，在距离被俘的地方只有几米远，阿塔瓦尔帕在卡哈马卡的中心广场被处以绞刑。但是实际上，一直到阿塔瓦尔帕死，皮萨罗只得到了阿塔瓦尔帕许诺黄金总量的三分之一，由于其余大多数黄金由于是从北方调遣而来需要时日，在阿塔瓦尔帕被处死的时候，已经在卡哈马卡的路上。等到阿塔瓦尔帕一死，遍布全国的印加信使机构就紧急奔向印加帝国的每个角落，迎面知会黄金运输队，黄金既然已经不能再帮助君主了，就应该被留给神灵。消息所到之处，运夫们或把货物就地埋藏，或把货物交给祭司或酋长，由他们找合适的地方掩埋。所以，南美丛林里的宝藏可能非常分散，当然最大的宝藏肯定是属于瓦斯卡尔的，当中自然包括那条著名的金链，因为在阿塔瓦尔帕篡位之前，他早已将王国的大部分宝藏埋藏起来了，按照印第安埋藏宝物的方法，可能是经过这样的处理，财宝被带到了一个至今不为人知的地方，放进一个巨大的坑，然后盖上石头，所有的缝隙都填上"兰基"（一种印第安水泥），深色的粘固物质，干后会变成石头。然后在这对面又开凿一个人工湖，将湖水引入其中。



皮萨罗很清楚他取得的宝藏只是印加王国庞大数量的资产中的很少一部分，在这之后的很长时间他都在苦苦寻找那些被掩埋的黄金，虽然后来也找到过一些零星，但是这些和他原先掠夺的数量相比，根本就不值得提起。阿塔瓦尔帕死后，印加人抱着麻木的听天由命的态度忍受西班牙的统治，为了使征服变得容易些，皮萨罗也将瓦斯卡尔的一个弟弟曼科扶作傀儡王，但是似乎这位曼科还是有点骨气，在1536年发动了起义。西班牙人此时已经建立了牢固的殖民统治，曼科的努力并没有什么起色，反抗只能以游击战的方式进行。曼科希望以一大笔赎金换回他的王国，他在皮萨罗的谈判使者面前，将一袋玉米倒在地上，捡起一粒，说："你们至今在我们国家得到的金银只是这么多，而那么多——"他指着地上的玉米堆，"这是我准备给你的。"皮萨罗当然不会答应他的要求，曼科在崇山峻岭中坚持了几年无望的战斗最后死在了东安第斯山脚下亚马逊河上游地区，据说就是瓦斯卡尔让人从库斯特搬到这片原始森林的财宝中。

在之后的几百年中，虽然西班牙人时刻惦记着这笔数目庞大的宝藏，但从来就没有什么结果，一直到1821年秘鲁摆脱西班牙人的殖民统治为止。

有时候历史就像个小情人一般，总是在你快要把她遗忘的时候出来挠一下你的心窝，1935年初，一位来自于英国的社会学家贝克·克雷斯韦尔来到了基多，打算研究一下居住在安第斯山区的印第安人的生活，他在一个招待会上认识了一个叫做堂·哈辛托的疯狂热衷于收藏拉丁美洲历史相关材料的巨富，一个西班牙殖民者后代。两人很快就成了莫逆之交，经过允许，贝克·克雷斯韦尔得以参观堂·哈辛托的图书观（怎么又是图书馆，看来图书馆才是寻宝者的圣地），在哈辛托的收藏中，有一些古旧的西班牙档案文件，这些是臭名昭著的利马异端裁判所秘密档案的片断，大多数这样的档案在秘鲁获得解放的时候已经被愤怒的群众拿到大街上焚毁，这些是当时惟一抢救出来的。贝克·克雷斯韦尔对这些档案表示出极大的兴趣，所以堂·哈辛托允许他保留，时限随他需要。他在开罗找到一名通晓古西班牙文的语言学家，帮助他翻译了大部分的稿件。其中有一篇译稿格外的神秘，它记录于1781年4月左右的库斯特，是关于孔多尔坎基祖首领吐巴克·阿马鲁供词的备忘录，他是印加最后一个王储瓦斯卡尔的后代之一，审讯他的原因只是因为皇家法官深信每一位印加君主最晚在弥留之际，都要向他的长子透露出祖先藏宝的秘密。在酷刑和妻儿性命相威胁之下，他对皇家法官堂·阿雷切做了招供，他的供词有关于财宝的描述：金银制作的艺术品数量惊人，通往藏宝地的路上有三个标记，另外还有最重要的一条口令——印加君主的合法继承人将以这条口令得到承认，这条口令由守护宝藏的酋长们代代相传。最后吐巴克·阿马鲁获得了和他祖先一样的命运，甚至更惨，他被割去舌头之后在库斯特大教堂前四马分尸，妻儿被迫在边上观看，然后也被割去舌头吊死（西班牙也曾经被异族统治过多年，想不到在自己统治异族的时候也那么凶残）。



贝克·克雷斯韦尔在第二次世界大战中身负重伤，之后与妻儿移居南非，在他儿子15岁的时候，他对他儿子讲述了西班牙文件的故事，并且说这些文件被存放在伦敦银行的保险柜里，他儿子很快就下了有朝一日去

亚马逊丛林冒险的决心。1958年，20岁的查尔斯·W·贝克·克雷斯韦尔来到利马，与一名叫做罗伯特·门多萨的印第安人朋友一起去探访瓦斯卡尔的宝藏。在历经千辛万苦之后，他们可能找到了被埋藏的黄金，下面是他自己的叙述：

所有的三个标记都得到了验证，最后我们来到了两座山之间的一块平地，从大概一百米高的高度俯视，我们看见了那个神圣秃鹰的图案，几乎占据了一个体育馆那样大的面积，秃鹰的嘴指着对面的山坡。

瓦斯卡尔的黄金就在那儿！吐巴克·阿马鲁说，在山里离鹰嘴10步远的地方就是那个洞穴的入口，洞口用兰基——印第安水泥封锁着。

是时候对酋长说出口令了，他太激动了，要求我重复一遍，然后紧紧地用两只手抓住我的胳膊，告诉我他和他的祖先已经在这里等候他们多年了。

明天我们就在那儿安置发报机，然后启程返回，最迟在两个月内一切都必须解决。巴西人可能要求保留很大一部分财宝，但是即便是最大的打算，取百分之十我们俩也将成为富翁。

1964年11月，在他写下这段文字的2年后，在保伊尼河流域发现了一个营地的遗迹，旁边有一具骷髅和一个被撕破的塑料袋——里面是一叠湿透了的笔记本的散页，那是查尔斯·W·贝克·克雷斯韦尔的日记断片，上面的叙述就源自于此，他的朋友罗伯特·门多萨至今杳无音讯……

"好像时间差不多了"天之业云自言自语地说，顺便看了一下手表，第二站就到这里了，下面我们还要腾出时间继续其他的冒险。现在，大家，集合！咦，怎么少了人了，居然到这么危险的地方旅行也要如此散漫，记得在德国那一站就有人借故留了下来，难道这些留下来的人都发现了宝藏，也好，算是圆了他们的发财梦了。剩下的朋友也不用着急，好戏还在后头呢，或许你也能发现你自己的宝藏。不管这些迟到的人是发现了宝藏也好，还是自由散漫也好，为了教育他们旅游时拖延大家的时间是一个不好的习惯，我们就不等他们了，让他们在这个充满眼镜蛇和食人鱼的森林里自生自灭吧，哈哈哈哈——天之业云发出邪恶的笑声。下一站，我们要去的是传说中的金银岛，去那个历史上不管是海盗还是寻宝者都最为热衷的小岛，在那个小岛上前后埋藏有至少3处宝藏，数以百计的财宝猎人来到过这个小岛寻宝，其中甚至包括美国总统罗斯福。



神秘的金银岛

历史上最富传奇性色彩的藏宝地非金银岛莫属，前后至少有3名海盗选择这里作为他们埋藏宝物的地点，两百多年来，这里一直是寻宝者们的圣地。现在这些寻宝者们的真实记录和各式各样的谣言混在了一起，要从中寻找出正确的线索现在已经并非易事。但是总有世界各地的寻宝者带着各式各样的梦想来到这个小岛，又一个个两手空空沮丧地离开，即使到了现在，历史仍然在重演。



斯蒂文森笔下充满神秘色彩的金银岛实际上确有其事，它位于中美洲，隶属于哥斯达黎加，真实的名字叫科科斯岛(cocos island)即椰子岛。岛上埋藏着好几笔海盗的宝藏，据留下的寻宝者的资料推测，有记录的就有3笔，推测总价值大致在3亿美元左右，其中最大的一笔为1821年埋下的"利马城教堂宝藏"，价值在2亿美元左右；其次是同样埋藏于19世纪的海盗贝尼托·博尼托的宝藏，价值在1亿美元左右；其余的宝藏没有确凿的材料可以进行估计。整个小岛被茂盛、浓密的热带植物所覆盖，几乎是垂直挺立在大海之中，犹如一朵巨大的鸡冠花。只有从两个岩石丛生的小海湾即韦弗海湾和查塔姆海湾才能登上这个小岛。成群的海鸟在围绕科科斯岛的陡峭岩石上筑巢，而岛本身已经被无数的家猫与船上老鼠的后代占据了。现在，任何登上小岛的人都要得到哥斯达黎加政府的批准，协议规定，政府将获得宝藏的一半价值，用于预先支付军饷、摆渡和确保宝藏安全的指挥部的给养。

几笔宝藏之中，价值最大的要数1821年汤普森埋下的"利马城教堂宝藏"，在此之前，由于小岛有极好的隐藏性，地理位置也比较偏僻又难以登陆，早就有海盗藏宝于其之上，这些海盗的宝藏大都是在拉丁美洲沦为殖民地之后海盗猖獗的17、18世纪，从南美西部沿岸的西班牙城市劫掠而来。英国人爱德华·戴维斯在17世纪末多次在这个小岛上埋藏了他的宝藏，传说这名海盗在追踪、发现富有猎物方面具有难以想象的好运气，在他沦为海盗的20多年间使南美西海岸城市和西班牙珠宝商船的船员们无时无刻不陷入与恐慌之中，这是关于科科斯岛藏宝最早的记载，但这笔宝藏并没有下面两笔宝藏有确凿的材料可以进行推测，毕竟年代久远。

18世纪开始，西班牙在南美洲的殖民统治受到了动摇，1806年之后，许多地方都宣布脱离西班牙的统治，成立了独立的共和国。1819年在阿根廷民族英雄圣马丁将军的带领下，解放了智利首都圣地亚哥，利马总督派遣的西班牙援军几乎全军覆灭。至此，西班牙人在南美的最后一个堡垒——利马城也开始处在岌岌可危之中。1820年夏天，刚被任命为利马城总督的德·拉·赛尔纳将军开始担心城中数目巨大的金银财富的安全。同样，教士们也在担心他们放在城中的财宝。于是这些财宝被集中起来，转移到离利马城10公里、有着攻不破之誉的雷·菲利普城堡。1021年，利马形势再度告急，甚至雷·菲利普城堡也开始显得不安全了，总督和教士们迫切需要寻找一个新的宝藏存放地点，尽快将宝藏转移过去。这个时候，有一艘名为"亲爱的玛丽"号的英国船停靠在卡廖港口。船长名叫杰克·汤普森，是一位值得信赖的苏格兰人，也是一位守信用的天主教徒。利马的西班牙官员们开始寄希望于这个人和他的船，希望依靠他的帮助来拯救面临掠夺的珍宝。

他们同汤普森船长进行商谈，船长非常赞成总督的计划，即将所有财宝都装到"亲爱的玛丽"号上，由汤普森船长指挥，起锚航行出危险区域，直到他得到新的指示为止。届时会通知他：是返回卡廖卸下财宝还是航行到巴拿马转交给西班牙的官方。西班牙人派了6人（包括几位牧师）上船监督，等到财宝和人员被安置好之后，"亲爱的玛丽"号出港了。

关于转移到汤普森船上去的"利马城教堂宝藏"的价值历来有着不同的说法，不过根据寻宝者们对于教堂大事记、遗嘱、信件以及私人札记的研究，推测在2亿美元以上，也有一说是8亿美元左右，笔者也不清楚为何两个估价会有那样大的差距。在运送的金银财宝中，最有价值的要算利马大教堂的圣母像，它由纯金制成，并由数不清的宝石点缀，据说有真人那么大，重量超过1吨。

事情并不像西班牙官员想象的那样顺利，这位汤普森船长在船开出卡廖没有多久就屈服于诱惑了，大多数乘客、西班牙教士、看守财宝的人都被杀了，然后汤普森便驾船驶向了他们熟悉的、荒凉的科科斯岛。只有很少的一部分硬币被带回船上分给了船员，而价值数以亿计的财宝被安全地



埋在了岛上。

在从科科斯岛起航返回到英国的途中，“亲爱的玛丽”号被一艘西班牙的三桅快速战舰捕获，在询问财宝的下落时候，汤普森并没有给出满意的答复，结果他同15名船员一起被抓起来押往巴拿马，在那里，他们因谋杀及海盗行为罪名被审判并处以绞刑。其他船员的死刑很快就被执行了，只有汤普森和一个下士被缓期执行，西班牙方面许诺：如果他们能够讲出财宝的藏匿处，就给他们自由。官员们从某个船员的供词中推断出财宝就藏在科科斯岛上，于是汤普森和那个下士就这样被带上了船，驶向了科科斯岛。

两个俘虏在上岛没过多久，就借口重新找到藏宝的地方需要探向与测量，就消失在原始森林中，西班牙人在随后的三个月中对科科斯岛进行了多次搜索，仍然是一无所获，只能快快而归。两个海盗在岛上过了一年艰苦卓绝的生活，一直到1822年春一艘英国捕鲸船到科科斯岛上补充淡水的时候才发现，他们慌称自己是一次海难的幸存者，捕鲸船将他们俩送到了哥斯达黎加，在那里，下士死于高烧。



汤普森船长于1844年在纽芬兰重新出现，在那里，他与一个叫约翰·基廷的水手交上了朋友，他们亲如兄弟。汤普森在死前对基廷吐露了秘密，并说服他组织一次探险。一直到死，都没有迹象表明汤普森是一个富裕的人，这说明他并没有回到过岛上，他可能死于1846年。不过基廷的确后来变得相当富裕，他找了一名名叫伯格的富有的同伴一起去了科科斯岛，据他自己说，他毫不费力的就找到了财宝。他在一个巨大的洞穴里看到了许多落满灰尘的箱子，里面装满了金银财宝，还有镶宝石的刀剑以及圣母金像。他们在小船上装满了食物、水和很多财宝。一直到小船不能继续承重为止，然后回到了巴拿马，几个星期，基廷独自一人出现在阿雷纳斯角，据他说，伯格在海上生病死了，他只能把他的尸体扔进了大海。

基廷回到纽芬兰之后，一些古老的西班牙金币开始出现在市场上，基廷也很快的成为了一个富人，他死于1882年，死前将宝藏的资料留给了他的一位朋友——托马斯·哈克特船长以及比他小20岁的妻子，为他的故乡圣约翰城留下了一笔兴旺的生意。

上面就是那关于那笔著名的“利马城教堂宝藏”的记载，有趣的是，差不多相同的时间，另外一笔较大的宝藏也被埋到了岛上，看来科科斯岛的风水实在是好，这笔宝藏属于海盗贝尼托·博尼托，斯蒂文森的小说《金银岛》明显是受了这名海盗藏宝传说的影响。这名海盗以在1816年在古巴附近海域抢劫到一艘世界上最大、最快的西班牙帆船“闪电”闻名于世，此后，他驾驶着这艘帆船游弋于西印度洋和墨西哥湾之间，从事他冒险的海盗交易，并在1918～1920年间对拉丁美洲沿岸城市和附近的珠宝商船组织了好几起袭击事件。

一名曾经在贝尼托·博尼托手下干过海盗营生的人记载下了贝尼托·博尼托在科科斯岛上埋下宝藏的过程。

在开始海盗营生后，逐渐堆积起来的财富使得贝尼托·博尼托觉得将它们放在船上相当危险，他开始寻找一个安全的放置宝藏的地点。

一天，他们发现了一个小岛，原本只是计划上去补给一点淡水，在绕行小岛一周后，并没有发现人迹，大家一致同意将所有赃物埋藏在小岛之上。第二天，5艘小船运载财宝来到了这里，贝尼托·博尼托选择了一个瀑布边上的小树林作为藏宝的地点，船员们挖了一个大约1.5米左右的



坑，然后将一包包的宝物放置在其中，最后拿一块巨大的岩石盖在上面。

在埋下这宗财宝不久，贝尼托·博尼托的“闪电”号就被一艘战舰捕获，船上的所有成员被判处了死刑。而写上这段记录的名叫卡夫拉尔的海盗因为被派去侦察敌情而侥幸逃脱。在他临死的时候，他将他关于宝藏的记录和资料给了他18岁的孙子马诺埃尔·卡夫拉尔。

马诺埃尔·卡夫拉尔似乎运气不怎么好，在几次努力无功而返以后就放弃了。他把他爷爷留下来的关于宝藏的资料留给了他一位名叫奥古斯特·吉斯勒的德国朋友，当时奥古斯特·吉斯勒20岁，在一艘远洋船上做水手。吉斯勒在拿到宝藏的资料的一开始也许不会预计到自己将是科科斯岛寻宝历史上最重要也是最可怜的人，他完全将自己的一生贡献给了科科斯岛，但是除了一些小硬币之外什么也没有捞到。

1888年，吉斯勒在得到宝藏资料的7年之后，他卖光所有的家产，与一名朋友巴斯特以及巴斯特的11岁儿子共赴科科斯岛寻宝，半途巴斯特因为孩子得了癌疫而不得不打退堂鼓，只剩下吉斯勒一个人寻宝，为了赚取生活费用以及方便地到达科科斯岛，他结识了一名瑞典船长，并且和他一起成立了一个专门的寻宝组织。1889年2月，这个组织的14名成员登陆科科斯岛，但是这次寻宝并非顺利，在岛上呆了6个月无果之后，他们也快快地回到了智利。一连串的挫败并没有使奥古斯特·吉斯勒死心，第二年10月他又来到科科斯岛，仍然没有迹象表明他们在岛上寻到了宝藏。吉斯勒开始总结他自己的经验教训，将未寻找到宝藏的原因归咎为时间上的仓促上，认为只凭对老地图的仓促研究和几个星期的简单挖掘是找不到科科斯岛的宝藏的，他认为最好的办法是寻宝人在岛上住下来，并建立一个自己的种植园。

随后他向哥斯达黎加的政府申请了科科斯岛的开发许可，1891年6月，他获得了小岛的开发许可权，条件是要有50个德国家庭居住在那里。1894年后，他带着自己年青的妻子和5个德国家庭来到了科科斯岛，种植园开始小具规模，鼎盛时期小岛上曾经居住过9个家庭和3个单身汉，但是孤岛上食物的匮乏是任何人都无法忍受的，这种局面维持没多久，岛上的移民们就开始哗变，人们不愿意在岛上多呆一天，吉斯勒只好和妻子以及剩下的几个家庭一起在孤岛上靠自己的庄稼和政府不定时的补给过活，不过他们倒也不算寂寞，因为寻宝的消息已经传开，总是有莫名其妙的寻宝者到岛上探访宝藏，这些寻宝者持着哥斯达黎加政府逢人就给的特权，完全无视吉斯勒对小岛的所有权。一



位美国寻宝者乔治·哈夫纳为了更方便地在岛上寻宝，甚至怂恿一艘英国军舰“傲慢”号来到岛上，由于此举带有很强的领土侵犯性质，所以吉斯勒向哥斯达黎加政府做了报告，当局据此向英国政府做了抗议。此举使“傲慢”号的舰长比里·帕利泽丢了乌纱帽，也因为这个科科斯岛扬名于世界。1897年基廷的遗孀也和哈克特船长一起来到岛上寻宝，未果后她将所有材料留给吉斯勒，使他能有机会找到宝藏，并通过这种方式想分得一杯羹。

1897年末，吉斯勒被哥斯达黎加政府任命为科科斯岛的总督，这是科科斯岛历史上第一位总督也是最后一位总督，此时他的殖民体系正在土崩瓦解中，到1898年为止，小岛上只剩下三个家庭，又过了一年，他不得不失望地将最后一个家庭送回到岸上。显然，担任总督并没有为吉斯勒带来多少运气，宝藏的搜寻仍然未果。不过，在他的生命中还是有一次和宝藏非常接近过，有一天，当他在韦弗海湾南面的一个密林之内，在一棵椰子树的树干上发现了刻得很深的5厘米大的字母旧刻痕：THE BIRD IS

GONE。这暗示着可能宝藏已经被发现并且转移走，这个小海湾后来被命名为吉斯勒湾。



1907年，吉斯勒来到海岛的第17年，他放弃了，眼看无数支探险队的到来和离去，他自己找到的不过是几个西班牙硬币，他已经受够了。吉斯勒一家收拾好东西离开了小岛，痛苦、失望地流亡到了美国。1835年，75岁的吉斯勒死在了纽约的一个工业区，在病榻中他曾说："科科斯岛上有宝藏，这一点我敢肯定——如果可以的话，我会重新开始。"

在此之后1932～1935年间，科科斯岛上的寻宝开始变得更加扑朔迷离，因为随着小岛名气变得越来越大，谎言可能和真实开始搞在了一块，但这并没有冲淡人们对于小岛的寻宝热情，去科科斯岛寻宝开始变得非常流行，小岛在这一期间接待了数不清的寻宝队伍，有许多非常富有的人为了体验一下所谓的激动人心的寻宝乐趣来到小岛，把小岛的沿岸的沙地掘的像鼹鼠的地道一般（因为传说宝藏埋在海滩附近约100米的瀑布边上）。更有许多骗子以各种各样的身分站出来，有的自称是某名海盗的子孙，有的自称曾经参与过寻宝队，但是在自己发现宝藏后并没有说出来，而是希望更好的合作者云云。

一批英国寻宝者可能是这一期间最有代表性的，寻宝过程充满了嘲谑和反讽，因为他们将希望寄托在一些骗子的身上，这对做事严谨的英国人来说不得不说是一种嘲笑。1932年8月，一些曾经去过科科斯岛寻宝的英国冒险者在伦敦成立了一家名为"找回宝藏"的公司，为了不会因为资金短缺而放弃寻宝，他们发行了股票，并大肆的宣传，1500个英国小市民将他们节省下来的钱交给了他们，目的是为了使1磅变成10磅，正如他们的经纪人向他们保证的那样。第一次寻宝历险似乎完全是乱来，他们于1934年9月来到科科斯岛，并没有得到哥斯达黎加政府的允许，并且在登上岛的第二天寻宝者们就扬起了英联邦旗帜，以英王乔治六世陛下的名义占领了小岛，哥斯达黎加政府当然不会允许这种侵略的行径存在，他们派遣了两艘军舰来到海岛，将真正在寻找传说中宝藏的寻宝人一一逮捕。经过审讯，所有人被遣送回英国，法院裁定由"找回宝藏"公司的领导者约瑟船长承担一切责任，但约瑟船长在接到这个消息后很快就逃回了伦敦。1935年6月，"找回宝藏"公司组织了第二次探险，不过这次他们学乖了点，他们申请了哥斯达黎加政府的批准，但是约瑟船长因为之前的声名狼藉而在哥斯达黎加并不受欢迎，他的朋友告诉他，只要他一踏上巴拿马运河地区，他就会被逮捕，探险队只好任命一位采矿专家理查德·斯图得特为负责人。但这次他们还是失败了，因为他们将希望寄托在一个叫贝尔格曼的骗子身上。贝尔格曼是比利时人，他委托他的朋友找到了"找回宝藏"公司，并表示他知道宝藏的线索，因为在1929年一次船难后他登上了科科斯岛，并且在一个偶然的机会发现了宝藏的踪迹。贝尔格曼对小岛地形的熟悉程度使得任何一个去过小岛的人都认为他不是在撒谎，"找回宝藏"公司轻易相信了他。但是等上了科科斯岛，贝尔格曼就变得鬼鬼祟祟起来，根本没有给出任何有价值的信息。他说他在1929年曾经取出一部分宝藏埋在沙地中，以方便日后拿取，探险队按照他的指示进行挖掘，除了挖掘出一个玻璃啤酒瓶子外根本没有什么其他的东西。之后，有的探险队员发现贝尔格曼深夜在海滩上鬼鬼祟祟的埋酒瓶子，而



之前那个酒瓶与船上带来的毫无二致。贝尔格曼被送回巴拿马，以后人们没有在科科斯岛上再见到过这个人。挖掘仍然在继续，只不过没有什么人被轻易地信任，所有方法按照纯科学方式进行。

1935年10月9日，两艘美国游艇"休斯顿"与"波特兰"在查塔姆海湾抛锚，同他们一起来的罗斯福总统通过广播向哥斯达黎加总统转达个人问候，并请求允许派两艘战舰驶入哥斯达黎加的深水区。罗斯福总统第二天来到了岛上，举行了野餐，他邀请英国寻宝者们来到了他的船上吃饭，并送给他们许多新鲜的鱼肉、蔬菜、水果和香烟。总统兴致勃勃地同寻宝者们谈论他们的历险，并且希望自己也能成为一名科科斯岛的探宝者，作为一名"科科斯岛迷"，他有他自己的办法找到宝藏。



不过这显然是总统在闲暇时间开的一个不大不小的玩笑，不久，探险队便放弃了探险而返回英国，公司解散了，欠了股东们63832英镑，1500名英国人因为他们的节省和梦想变得更穷了。

虽然这些寻宝老狐狸们都在各种各样的资料和札记中做研究，并且投入了大量的资金，但除了一开始因为宝藏而受惠的基廷以外，谁也没有从这上面捞到什么好处，一直到1966年来自巴黎的四个学生打破了这个僵局，他们是迄今以来除了基廷以外惟一的宝藏的受惠者，寻宝老狐狸们不得不承认在寻宝这个问题上，运气才是决定一切的因素。

这几个法国学生是在他们常去的咖啡馆里从一本别人留下的杂志里面知道这桩事的。当时几个人都表示出了浓厚的兴趣，他们到国家图书馆，海军博物馆以及杂志档案室里查阅了许多资料，在认为自己对小岛充分了解之后，他们出发了。所有寻宝的行动都在地下秘密进行，因为对几个穷学生来说，为申请科科斯岛上寻宝而交给当局的所谓的养护小岛和维持治安的费用实在是过于庞大了，虽然这样做使他们很难找到顺利登陆小岛的方法，但是他们还是在1966年9月左右上了岛。他们的运气确实不错，在他们登陆海岛没有过多久，就在一个高约261米的小山丘上发现了一个山洞，山洞里野猫成群，黑暗中躺着两个人的骨架，骨架上有很明显的搏斗过的痕迹，一个人头上有被斧子砍出来的拳头大小的窟窿，而斧子握在另一个人手里，握斧子人的肋间插着一把匕首，刀鞘则在被砍死的人身上。这些法国学生这时已经意识到他们的好运气来了，因为火并意味着利益的争夺，他们从这个山洞找到了30公斤左右的黄金，以及一块尚未刻完的"THE BIRD IS……"的木条，死者身上的资料表明他们是在1840年以后来到岛上的，不可能是埋藏宝物的海盗，很有可能是后来来到小岛的发现宝藏的寻宝者，正在将宝藏运送出去，但这两者的身分找不到什么记载可以表明。而且他们身边的金币的价值与历来对岛上宝物数量的估计相差甚远。科科斯岛上的宝藏，仍旧笼罩在一片迷雾之中。

现在，科科斯岛已被哥斯达黎加政府列为国家公园，任何人只要支付得起那昂贵的门票都可以上岛满足一下自己潜在的冒险欲。这个小岛可以说是充满着寻宝者的传奇色彩，当然成功的人寥寥无几，在这些寻宝者中间，最早受惠的是约翰·基廷，付出最多的是奥古斯特·吉斯勒，最大的笑话是英国人"找回宝藏"公司，最有地位的是美国总统，最幸运的是几个法国学生，而最近拜访过的，就是我们这些人了。你们的运气怎么样呢？有没有发现宝藏的蛛丝马迹？好了，继续老规矩，你们愿意留在岛上继续寻宝的人就随你的便，剩下的人和我一起去黄金和钻石的故乡——中南部非洲去探访罗本古拉国王的宝藏，不过那里可是黑巫术和食人部落横行的地方，大家一定要做好心理准备，不放心的朋友可以把财物交给导游我保管。（这小子又在打我们的注意，大家上啊——天之业云不得不在满是大蚊子和大跳蚤的热带丛林里躺了几天，南美食品没有吃到，自己倒成为了蚊子们的外快）

钻石折射出的血光



"钻石恒久远，一颗永流传。"这句广告词大家一定相当熟悉，这是世界上最大的钻石垄断企业De Beers（德·比尔斯）公司的广告词，总部在南非，包揽了钻石从开采、加工到销售的所有工序，在全盛期它控制了世界2/3的粗钻石和近一半的钻石贸易，国际市场的钻石的价格完全由其操纵。就像光芒四射的钻石本身，德·比尔斯向来给人一种咄咄逼人的感觉，它于1880年由一个名叫赛西尔·罗德斯的英国人在南非创办，仅仅十年间，德·比尔斯公司就完全控制了世界大部分钻石市场，其发家经历充满着传奇色彩。可是，当我们以西方的那种崇尚光芒四射、锋芒毕现的视角叹服德·比尔斯公司的财富与成功的时候，可曾会想起他们是一家带有浓重的殖民地色彩的一家公司，他生产的每一颗钻石都可以说是浸泡着中南部非洲黑人的血泪。



这次我们要去探访的宝藏属于原先中南部非洲马塔别列国的罗本古拉国王，德·比尔斯公司的发家史和这个国家以及这个国王有着脱不开的关系。为了获得黄金和钻石的开采权，一个国家的人民被奴役，一个国王最终兵败自杀，他在无可奈何的情况下，埋藏了自己的宝藏。也许在一篇娱乐性为主的文章里不应该有这样沉重的文字，我只是想能在大家看到那艳光四射的钻石的时候，也能看到它折射出来的血光，以及一个民族的哀伤。

马塔别列这个民族并非是那种非常柔弱的、容易征服的民族，它实际上相当的好战，在非洲的历史上以残忍的统治方式而著名。它属于祖鲁卡菲尔人的一族，是南非班图家族的一支，自1831年被的德兰士瓦的布尔人战败后，在林波波河与赞比亚西河之间的地区又重新建造了一个新的家园，在他们的首领的带领下，马塔别列人将这片富饶广阔的高原纳入了自己的统治，他们征服了当地的土著居民，按照祖鲁人的方式把他们分派到各个军事领地，并按照严格的法律来统治他们。由于马塔别列相当的好战，又与英国、德国以及老对手布尔人的领土接壤，经常在边境发生一些摩擦，为了息事宁人，在罗本古拉国王的父亲莫斯里卡策斯国王在位的时候，殖民统治者们也会常常通过向国王进贡来换取边境的安宁。由于马塔别列国包括现在的南非、津巴布韦、纳米比亚、赞比亚的一部分，而这些地方是非洲最重要的黄金和钻石矿区，被征服民族所从事的畜牧业生产也给了马塔别列人带来了较为舒适的生活，所以马塔别列人相当的富裕，这一点从他们身上和家里豪华的装饰可以看出来。

罗本古拉国王于1868年登上王位，与他的父亲莫斯里卡策斯国王正好相反，罗本古拉是一个爱好和平的人，喜爱生活中的一切情趣，但同时又希望他的人民敬畏他，有时对待自己统治下的其他部落也非常的残暴。马塔别列的最高统治阶层是由国王罗本古拉、王妃罗丝凯伊、国王的异母兄弟以及国王宠信的一个叫做约翰·雅可布斯的混有白人血统并且早年被德国传教士收养并教育长大的大臣构成。约翰·雅可布斯甚至还曾经上过一段时间爱丁堡的学校，他懂得数种非洲的方言、英语和荷兰语，很快就成为了国王的亲信。



而罗本古拉国王的不幸之处在于其在位期间，正好是英国在向世界各地推行它的殖民政策的时期，而罗本古拉国王的马塔别列国的领地包括了非洲黄金和钻石蕴藏量最丰富的地区，其所处的地理位置又是好望角与北部非洲之间重要的交通要道，在王国内出现大批的白人说客和英国使者之后，其实国王自己也意识到马塔别列很难抵挡得住这些白人，对于国王来说，关键的问题只是如何可以将国家以最理想、最高昂的价格"转让"出去而已。



而派出这些说客的，就是德·比尔斯公司的主要创始人，英国人赛西尔·罗德斯，这个人我们把他称为英国的"红顶商人"也无不妥，一方面，他建立德·比尔斯公司并使其成为世界上最大的钻石公司，对以后世界上的钻石贸易产生巨大的影响；另一方面，他又作为维多利亚女王的封疆大吏为英国的殖民地拓宽了疆土，在马塔别列以及其他一些征服国家的领土上为英国建立殖民地国家罗西利亚两件事又巧妙地契合在一起。作为公司的领导者，为其殖民地的建立提供了雄厚的资金，而拓宽的殖民地又更方便其对于非洲这片土地的掠夺，这是英国的金钱和权利结合得非常完美的一个典型。赛西尔·罗德斯1870年来到非洲，最初只是为了拜访他的一位在纳塔尔种植棉花的兄弟，并在南非赚些钱以维持学业，当时17岁的他很快就发现了钻石投机生意中的奥秘，凭着上天赐予的机遇和他自己的聪明才智，他很快就成为了一个小有成就的投机商。到了1880年，德·比尔斯公司已经是世界上最大的钻石贸易公司，公司的资产达20万英镑，并为进一步推行他的殖民计划提供了必要的财力支持。一年后，罗德斯当选为下议院议员，1884年被任命为开普敦殖民区的财政部长，很快。罗德斯成为了大英帝国在南非的象征。1888年，罗德斯计划根据东印度公司的成功模式建立一个英国南非公司，以便在德兰士瓦的北部地区赢得更为广阔的区域来推行"文明化"计划，而且，他还计划修建一条连接南非的铁路，开普—开罗线，在1890年被任命为开普殖民地总督之后，他便开始着手修建这条铁路。马塔别列所处的地理位置使得这个国家在罗德斯的计划中都起着至关重要的作用，当然赞比亚西河广为流传的关于北部的金矿、马塔别列王国美丽的饰品以及这个国家拥有的财富的各种谣言也起了很大的作用。早在1888年年中开始，罗德斯就不断派暗探到马塔别列。获悉国王最薄弱的环节——宫廷和军队里大肆铺张、豪华奢靡之后，罗德斯随即展开了更为迅速的行动。

罗德斯不断地派信使和说客来到马塔别列与国王进行交涉，其中有在非洲非常活跃的著名传教士莫法特、英国王室贵族也是负责川贝纳的殖民地头目德尼·施帕特爵士以及布隆方丹的主教。他们努力使国王相信，这些协议与提案是将马塔别列王国置于几乎统治世界的强大的女王陛下的庇护之下，使马塔别列免受布尔人和葡萄牙人的侵袭。另外，女王想获得在马塔别列自由行动的权利，国王应允她随处开采黄金。作为交换条件，英国将送给国王枪支、烧酒、漂亮的布匹和玻璃。在这些说客的作用之下，罗本古拉国王很快就消除了不信任之感，同意签订协议，1888年10月22日，罗本古拉签署了所谓的《路德—罗德斯公约》，对双方进行金矿开采





英王权杖

1661年英王查理二世举行加冕典礼时制成，1910年，在权杖上端加镶了世界最大的钻石“非洲之星第Ⅰ”，它形似水滴，重达530.2克拉。

时的权利做了规定，但是条约并没有严格规定开采的边界问题。作为交换条件，马塔别列得到了一艘装备齐全的巡洋舰、1000支亨利·马丁式机枪，外加10万发子弹，国王罗本古拉本人每月得到价值100英镑的金币。1890年，公约内容得以实施，一个英国军官代表团，包括三名皇家骑兵队成员，乘坐一辆洛可可式豪华马车来到国王的环形村庄，其中一名使者向罗本古拉宣读了一封来自强大的维多利亚女王的“友好信函”。信函上说，英国女王授予南非印度公司和罗德斯许可证明，伴随着这一许可证明的生效，将会有英国人移民到南非。罗本古拉另外还获悉，根据这项许可，公司可以缔结条约，颁布法律，为维护和平和秩序而建立警察和军队，宣战和缔结停战协定，修筑公路、铁路，建立电报体系，成立银行，以及从事任何其他合法交易和活动。一纸交易，实际上已经使马塔别列丧失了国家的主权。

罗本古拉当时完全被这种场面给震住了，只敢礼貌地问他和他的人民将会怎么样，并且小心翼翼地指出，他所签订的只不过是一份关于寻找金矿和各自活动权限的协定。很明显，这位可怜的国王被英国人的狡诈伎俩给欺骗了，在一次勃然大怒后，他下令逮捕罗德斯，并将他带到他自己的环形村来。

在获得初步的胜利之后，罗德斯开始推行他的殖民计划，他一开始选择的是马舍内，一个马塔别列的附属国，他们先是绕过马塔别列开辟了一条通往马舍内的小路，然后派出经过初步军事训练的探测队来到马舍内，开始建立城镇，城镇根据英国首相福特·索里兹伯的名字命名，1890年9月，这里升起了第一面英国国旗。虽然这一系列的行动受到了罗本古拉的阻挠，但这根本就无济于事。此后，公司开始在马塔别列的南部任意开采金矿和建造居民区，土著居民的耕地和牧场受到了破坏，家畜被驱赶出来，黑人被赶去做矿工，必要的时候不惜动用武力。马塔别列王国的局势日益动荡不安，殖民者和土著之间的矛盾日益激化，土著们也开始到处破坏电话线，甚至发动小规模的暴动。



罗本古拉国王终于嗅到了一丝危险的味道，开始意识到自己的生存处境受到了威胁，于是他决定将他的财宝转移到一个更安全的地方去。现在估计国王的宝藏总价值大约在3亿美元左右，其中包括5车象牙——这是罗本古拉从他先辈那里继承下来的，还包括从马舍内老矿区开采出来的赤金、本国自己打造的金币、以及大量的粗钻石，特别是钻石，价值根本无法估计，众所周知，世界上排名前十位的钻石，大都是来自南非，这一份财宝的价值计算起来相当困难。行动由大臣雅可布斯与罗本古拉的异母兄弟共同执行，一共有20辆过载的牛车从首都布拉瓦约出发向北行进，数百名马塔别列士兵在前面开队。在离开最后的营地两天后，车队在灌木丛中的一块空地上停了下来，人们在这里挖了一个约3.5米长的洞穴，出口很窄，仅能容一人出入，向下约70厘米后，把洞的宽度曾加到1.5米，在挖到地下约5米左右，遇上了岩石层，人们借助炸药，在岩石上面炸开了两个较大的洞穴，并把国王的财宝藏在了洞穴中。然后将石块与土块覆盖在上面，使洞穴完全融入周围的环境中，人们继而在这片土地上开垦土地，种植庄稼，整个埋藏地看起来和当地居民的一块耕地没有什么两样。雅可布斯与罗本古拉的异母兄弟在这块地的周围做下了标记以方便日后寻找，最后，罗本古拉的巫师对其施了法术，未经许可，任何人都无法找到它。在返回布拉瓦约的路上，所有参与此事的人都被杀死，只有很少人侥幸逃脱，因此，据官方记载，只有巫师，罗本古拉的异母兄弟和约翰·雅可布斯是仅存的知道这一秘密的人。



其实在这样的情况下，爆发战争对哪一方都没有什么好处，但是战争还是不可避免地爆发了。导火索是因为在马塔别列的法律中，牲畜是属于国王的私人财产，国王批准白人有权归属于他们的主人和女王，但是白人的牲畜不享有这项豁免权，经过几次摩擦之后，国王决定到马舍内去行使他的权利。虽然他原先和白人们约定，不会给他们带来任何麻烦，权利只是在马舍内的本地土著身上行使，但是盛怒中的士兵还是冲进了白人的院子，战争一触即发。交战初期，白人处于很不利的地位，他们只有38名士兵，要对付数千名马塔别列人。但是居然是原先备受英国舆论指责的送给罗本古拉国王的枪支帮上了英国人的大忙，虽然马塔别列人装备了上千支枪，但是由于英国人并没有告诉马塔别列人关于准星和瞄准的“秘密”，这些马塔别列士兵们根本就不知道如何使用，很多士兵试图用机枪对准目标，结果反倒命中了自己。几小时后，战场上已经几乎看不到活着的马塔别列士兵。



英国人乘胜追击，罗本古拉节节败退，在毫无胜算的指望下，罗本古拉带领全族开始逃亡，逃亡前，将首都布拉瓦约放火烧毁，在英军到达时，这里已经是一片火海。1894年，罗本古拉最后病死在逃亡途中，还有一种说法是国王最后是服毒自尽的，但是真实情况并无人知晓。他的人民按马塔别列人的传统，用一块黑色的牛皮将他包裹，把他埋葬在一个洞穴里。

罗本古拉死后，罗德斯在原有的马塔别列的基础上建立殖民地国家罗德西亚，进一步扩大他自己的政治影响和积累自己的财富。他也曾经组织过好几次国王宝藏的搜寻活动，但并没有什么结果，人们的兴趣逐渐地淡了下来。奇怪的是，并没有人想到去找宝藏的关键人物，国王的大臣——约翰·雅可布斯，而当时他正被关押在索里兹伯的监狱里。约翰·雅可布斯也尝试透露宝藏的踪迹以换取他的自由，但是官员们只是把这个当成了一种放肆，约翰·雅可布斯在出狱后被驱除出国。

在出狱后，有记载表明约翰·雅可布斯也曾经带领过一些人进行过寻宝，但是一方面罗德西亚当局拒绝约翰·雅可布斯入境，另一方面，约翰·雅可布斯本人也相当的矛盾，每次到寻宝的关键处，不是把探险队引入迷途就是声称因为自己在神灵面前发过誓，需要对国王保持忠诚而三缄其口。随着他1937年6月在格尔米斯的班图人区逝世，关于罗本古拉国王宝藏的下落，永久地成了一个谜。

每一笔宝藏背后都有一个辛酸的故事，每一笔宝藏背后又有一个不朽的传奇。人们真的仅仅只是为了财富而寻宝吗？很多寻宝者本身都非常的富裕，并不是缺衣少食之辈，那么他们又为了什么耗费巨大的时间和精力，有些甚至连生命都不惜献上呢？我想寻宝也许是源于人类对探索和冒险潜在的冲动吧，而这些正是推动人类前进的东西，所以会有许多小说或游戏的开头会是这样：“很久很久以前，有一个地方，埋藏着一笔宝藏……”

嗯？大家是不是都有点累了，我看大家脸上都有点风尘之色，那不如我们就稍作歇息吧，下次继续，下一站我们的目的地是古老的埃及，我们将冒着法老的诅咒在金子塔和帝王谷中寻找宝藏的踪迹。不过大家一定要带好武器，据说法老的坟墓里面会有法力强大的木乃伊看守，而木乃伊是魔法免疫的，只吃物理攻击，还会召唤小骷髅……（¯＿¯b，导游大概《Diablo》玩多了）

（未完待续）

文：HolyGroup 小狮

邪道攻略

死亡阴影下的警棍美学

《寄生前夜2》警棍通关研究



2000年9月4日

警察署长BALDWIN把AYA叫到了办公室。

"唔，AYA警官，很抱歉地告诉你，我们接到一份报告，又有一项艰巨的任务现在就等着你去完成。"

"可是我的休假还没结束呢。"

"咳咳，这个你也是知道的……现在全洛杉矶正爆发全面的警察大罢工，我们警署里的人员基本已经跑光了，你能够留下来是我最大的荣幸。AYA，你是我最优秀的下属，这项任务非你莫属啊。"

"唉，那好吧……我去准备一下。"

"那个……我话还没说完，现在的形势你也是知道的，上面发下了命令，取消洛杉矶市所有在职和离职警察的枪械使用权，即使是执行任务中，你也不能使用枪械。"

"……"

"即是说，你只能用随身携带的警棍来护身，仅此而已……而实际上，由于现在警署不景气，我们也没有足够的资金来支付你们的火器开销了，你无法在任何商店里买枪和弹药。"

"那我在外面捡到的以及获赠的枪和子弹也不能用？"

"很遗憾，是这样的……上面的命令不能违反。就这样吧，你只有10分钟的时间准备，快去吧。"

"用不着那么长时间，我写一份辞职书只需3分钟。"

"冷静！冷静……我知道你很有怨言，实际上我也是有苦衷的，你看我从一名普通的警员升到现在的警察署长，我容易吗？现在的形势你又不是不知道，不是我逼你，是上面在逼我啊，你要体谅体谅我，这次任务圆满完成后我一定会向上面汇报，给你提升的。"

"不，我还是觉得写辞职书更简单……"

"你看我上有老下有小，如果我不坐这个位子，一家人的生活就没有着落了，你忍心看我们走上绝路吗？"

"……好吧……我去准备了……"

这次我们在《寄生前夜2》（PS日文版）上将要尝试的，是一开始我个人认为有生以来最最恐怖的极限通关，事先对这项挑战的成功可能性非常不看好，因为它实在太恐怖了……那就是——AYA全程始终装备警棍打通死亡模式。

死亡模式有多恐怖相信玩过的人都心照不宣了，除了我以外，应该没几个人的脑海里有产生过用警棍打通这个模式的念头吧？那简直是吃饱了撑的自己找着自虐啊！不过自从看到有达人在《寄生前夜1》里用警棍打通克莱斯勒大厦以后，我就产生了上述想法，理由很简单：警棍闯通克莱斯勒大厦对我来说是不可能的任务，警棍闯通死亡模式也是不可能的任务，但是前者有人将其变为了可能，那么我就要让后者也变为可能。

仔细分析一下全程警棍通关。警棍的特点就是动作奇快，无论举棍、转身、奔跑、攻击等都非常迅速，打起来很有操作流畅的爽快感和活动战的刺激感，这是别的武器所不能达到的。但是光用警棍敲是绝对不现实的，尤其是对付那些HP超级多的BOSS，更不用说一些警棍敲不到的敌人了，所以，最重要的因素其实是魔法，如果魔法都不给用，那么不要说AYA，我也要向胜负师辞职了……不过，警棍通关比较方便的地方就是永远不会有弹药短缺现象发生，也不会为选用什么武器犯愁，最重要的是BP可以全部用来买药品，而不用在武器上花钱了，还有身上不用携带任何枪械子弹，省了很多空间装药。不过非常残念，死亡模式下商店里是根本买不到回复品的……最后要说明的一点是，游戏自始至终最不可丧失分毫的就是耐心和毅力，因为每场战斗都会比以前长上数倍甚至几十倍，杀个杂兵就像杀BOSS一样漫长，并且你的GAME OVER和RESET次数可能远比你在极限通关期间里骂过的脏话多多了。

不管怎么说，我们试试看吧。（注意：本文为极限攻关，非游戏攻略，所以不详细介绍游戏通关流程、解谜要点、物品收集以及驱逐率，相信寄生老鸟也不需要我写这些。）

在警局射击场里随便赚些补给品并熟悉熟悉快要被遗忘的手感后，装备上警棍トンファ·バトン，出发。

到达大厦以后的第一场战斗，就是初试身手的时候，要熟悉和怪物周旋，打几下就闪开，死亡模式下中期以前被怪物咬一下不是秒杀就是重创。注意这种人形怪物的弱点是背后，趁它要咬你时绕到背后狂敲，都是会心一击。如果对生化危机式行动操作不相当熟悉，或者玩重演模式玩惯了只会站在原地不动拼血射击敌人的玩家，我建议你看看我的文章就行了，千万别跟着模仿……

进入咖啡馆里的小BOSS战相当简单，利用这些桌子，平时端着枪是这种战术，拿了警棍也还是，始终和BOSS隔着一个桌子，令它像傻瓜似的一直被桌子挡着走不过来，用棍子随便敲，别看棍子短，照样能敲到……就这样和它绕着桌子周旋。注意它被打掉一定血以后会变狂暴，动作加快，出手更要小心了。这场战斗如果费血的话就是废柴了哦。



关于魔法的复活，我强烈建议先复活地系魔法里的アンチボディ，然后再是水系的ヒーリング，原因很简单，初期很多敌人可以秒杀AYA，所以回复魔法并不是很有意义，增加防御力才是保命的关键。另外提醒一下，在游戏中得到的所有让敌人麻痹以及失去视力的物品都要留着，这些将在以后发挥大用处。

回去打个电话后可以再次进入咖啡馆内室开动电梯，注意吧台后面的人形怪贴紧了是可以直接敲到的，而打毒蝴蝶不能靠得太近，在警棍的最远攻击范围打它可保证不被毒粉撒到。上电梯后调查长椅上躺着的警员尸体得到超强的防弹衣タクティカルベスト，一定要穿哦，效果相当于增加了一倍的HP啊！下电梯后的两只白胖子是个难点，要么先用火球魔法靠近轰到MP光，这样可以节省超多战斗时间，安全性大增，但是后面的几条白蚕就只能慢慢敲了；要么就硬打，它俩的皮很厚！而且随便手一挥就几乎一击必杀AYA，如果靠近的话它们还会喷毒液，所以跑过去敲两下就要马上闪开，等它们攻击过后再靠近打，注意它们挥舞的胳膊，要从另一条胳膊的那边跑过去才能保证不被挥死。

对付白蚕的要点就是用火，它们怕烧，被烧以后还会有"火伤"的状态附加，即身上不断在灼烧，HP徐徐减少，并且它们还会互相传染火焰。所以建议之前的白胖子不要用魔法，省着MP给这里，瞅准白蚕聚集在一起时放一个火球，然后跑到雕像后面躲着静等它们全部被灼死吧。如果没有MP，那只好慢慢敲喽，好在它们动作很迟钝，操作好应该没问题。

好了，接下来就是恐怖的隐形生化兵了，对付它的方法无非听声辨位，它现形时有“吱吱”的声音就是真人，没有任何声音为假像。若为假像则千万不可攻击，否则会死得很惨，只要继续站着等；若为真身则立即绕到它侧面狂K，这样它的攻击也会落空。如果被它从后面一把拎起来，需要不停转动方向键并连打按键挣脱下来，并在其僵直的时候打它，否则就惨了，而如果看见它用一道红外线照向你，则它必会冲过来用一个判定很广的大扑，解决的方法就是反而向着它跑去，这样它就一下扑到你的身后去了，伺机反击。这里不要用魔法，操作好的话危险不大，其实个人觉得被多数《寄生前夜2》玩家所畏惧的隐形生化兵并不难打，用警棍也是如此，只要有上述的套路，就会牵着它的鼻子走，战斗漫长一点而已，但是没有危险。战胜后可以得到增加HP最大值的药，如果你现在损血较多的话就吃吧，以后此药都要在HP所剩无几时吃才不算浪费，同理，因为复活或升级魔法后MP也会补满，所以也要尽量在MP用光时再复活或升级魔法。



这时已经可以去见生化兵BOSS了，但是不推荐现在去，最好是完成大厦里的所有驱逐率，以后的驱逐率也是，因为多战斗就多EXP和BP，这样可以复活更多魔法(同时也能多增加MP最大值)以及积累更多的钱，虽然这样会令攻关非常辛苦，但是现在不辛苦的话，以后很可能会出现即使再辛苦也过不了的地方。我的目标是在这种条件的极限攻略里仍然达成100％驱逐率和100％胜率，这样做同时也赚取了游戏中全部的EXP和BP，但是这似乎需要非人的精力，所以不强求各位都要这样，尽量多杀敌就是了，实在打不过的时候也要一逃了之哦。

在回去的路上还有绿胖子，攻略要点同前面的白胖子，只是难度更高一点。下电梯后是白蚕+近战生化兵，MP就是留给这些蚕的，而对付生化兵也不难，它向你进攻必用右手，那么在它攻击之前就从它的左手边绕到它背后，这样它就戳空了，就这样和它转着圈打。

最后面对的是BOSS，事先一定要确保HP和MP都是满值，并且留有回复药应急。由于道太窄，无法跑到它背后去，而一味地退到路的尽头只会被一击必杀，所以对付它的战术就是贴紧了打，打两下就赶快转身向后跑，其攻击落空后再回去贴紧它继续打，不要退得太快。这个9号生化兵会用烟雾弹、普通挥刀攻击、冲刺拖刀攻击和火焰刀重斩。墙上的每一根电线都要派上用场。这场战斗危险性较高，但是如果操作好不会被打到的话，可以不使用加防御力的魔法，只用火球魔法轰（我在重试了很多次以后基本就不会再被BOSS打到了），每一发火球都可以取消BOSS的攻击动作并使其后退且僵直，虽攻击力不高，但也相当有用，可以挑准关键时刻适当地用，也不能一开始就连轰到MP尽。另，如果打出会心一击的话同样会使BOSS僵直一下，警棍的会心一击率还不算低的。这场战斗比较漫长，但是这个BOSS能应付得来，就说明你有资格挑战以后的BOSS了。



在警署接到新任务去Dryfield之前，可以再去射击场赚点物品。到达Dryfield后会迎战一只人面驴，非常简单，看它冲过来后稍微向旁边挪一挪就可令其撞空，伺机反击，之后再躲避它的撞击后反击，如此循环。注意如果引它一头撞到墙上的话它不但会损血还会栽倒在地，此时对其攻击必会心一击。一般对付一只人面驴或者在空旷地方迎战两只都完全不需要用到魔法，如果场地很窄周旋不过来的话可以考虑用火球术，可令人面驴瘫倒。(只限于1、2级的火球术，3级火球术失去了击倒人面驴的功效)

打蝎子群也相当简单，周旋着打，尽量把蝎子拖得散开来，这样远处的蝎子就暂时看不见你而原地歇息了，可以避免被围攻，一只一只敲。

1号房间里的自爆娃娃看起来似乎无从下手，要打它必须靠近，但是打了以后肯定被炸死，其实根本不用打，从它们身边经过并跑远些就可以了，以后的红色自爆娃娃也是同样道理，因为这种怪物只要靠近你就自爆。当然也可以离远些用一个魔法把它们引爆。

从老头那里得到钥匙后去2楼会看到两只极其讨厌的麻杆怪，战斗之前必须复活风系魔法ネクローシス，否则根本打不赢。开战后以最快速度先让一只麻杆怪中毒，这样它每次放恶心的光球攻击都会因为中毒而强制被取消，同时还会僵直一下，一边躲避另一只麻杆怪的光球一边攻击中毒的麻杆怪，毒消失了要赶快补上。注意麻杆怪的光球超级难躲，带跟踪的，但也并不是肯定躲不掉，主要是得引它放光球的方向，比如你先靠近他并站在墙边，待它的光球就快出手时马上向远处跑，那么它的光球一出手就是对着墙壁，即使跟踪也转不过来。这里道路很狭窄，所以非常考玩家的操作性，被光球打到必死，我在这重试了N次才打赢。

水塔底下的一群人面驴战也有相当的难度，首先解决两只后打开电闸，之后要以最快速度冲进铁门里。但是途中有两只专门蹲点的人面驴，当AYA进入它们所处的版面后便会直接撞上来，极难回避，一般玩家在这里都是要被撞两下，要不就是还没到那两个版面时先用枪把它们射死，这样虽然会来不及冲进门，但是蹲点的人面驴总共只会出现两轮，全部消灭后第三次打开铁门就不再会有人面驴蹲点。很显然现在的情况下后者是不现实的，而硬吃这两次撞击更不可能，不要说两次，一次就可以回老家了，怎么办？其实并不是完全躲避不了，但是非常需要操作，而且要经过反复的失败来练习，就是在跑向人面驴蹲点的版面时，切换版面之前紧贴道路的一边，就在即将切换版面的那一刹那马上向另一边跑并切换版面，就可以躲过人面驴的撞击。目前为止通过这里的方法只有这一个，第一只人面驴前的场景视角很好，第二只视角就比较麻烦了，多加练习！进入铁门后就会迎战剩下的所有人面驴，因为场地不是很宽敞，所以一次面临两只有些困难，火球魔法多用几次吧。



之后酒吧里的苍蝇比较讨厌，叮来叮去的，最好在之前复活风系范围魔法プラズマ，不然很难办。厕所的地上会出现一些像史莱姆一样的透明东西，这些家伙看起来比较棘手，其实一个ネクローシス魔法穿过去就全KO了，而且战斗后回复的MP特多，爽哉。隐形生化兵和近战生化兵已经介绍过打法了，而在二楼第一次出现了远战生化兵，它们一般都是用一道红外线瞄准AYA，然后开枪，这个躲起来比人面驴还轻松，只是贴紧它们后它们也是会用普通攻击的，所以趁它们打完枪后过去狂K几下然后赶快闪。另外吸引远战生化兵自相残杀也是很好玩的一个乐子，我每次都是先引它们把其中一个杀死，然后再玩死另一个，尤其是不穿重甲的普通远战生化兵，每次发6炮，全部打中的话一下就能轰死它的一个同伴。

老头那里卖的东西对我们都没用，索性就把所有钱都用来买HP上限增加的药吧，超级昂贵呢。

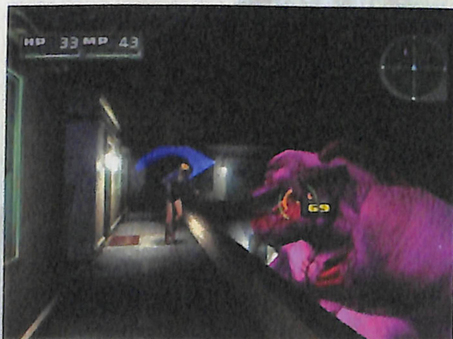
在进入下水道后会迎战一只巨大的隐形蜘蛛，它不是BOSS，但胜似BOSS，任何攻击均秒杀AYA，而且开战后必须以最快速度使用道具メース，否则必死！之后就是很痛苦的战斗，一定要把所有麻痹及夺取视力的道具全带在身上，这些道具都有取消大蜘蛛的攻击动作并使其瘫痪一小会的宝贵作用，同时还要确保MP够用，火球魔法也能令大蜘蛛僵直。另外，我试过了处于LV1的アンチボディ状态下仍然会被大蜘蛛一击必杀，所以这个魔法就不需要用了，除非你有把它升级到LV2，但是我此时并没有。注意在下水道的小房间外的门口是不会被大蜘蛛攻击的，必要时可以躲在那里喘口气。其他就看玩家的操作和不言气馁的决心了，总之我在这里死得快要崩溃了……



第二次迎战BOSS 9号生化兵，它动作十分缓慢，房间也很宽敞，只要有耐心打两下闪开，战斗不算很难。注意它的攻击范围比你眼睛看到的要广，所以每次躲避攻击时都尽量跑远些，另外要不停地在房间的四个角落转圈跑，尽量令BOSS一直处在房间中央，这样不会有被逼到角落里必吃攻击或被拎起来的情况发生。平时对其用攻击魔法是没有效果的，它会防御，但在其准备攻击时用魔法打中可令其僵直，要灵活运用。此战难度不是很高，只是比较漫长，我战胜它以后看了看窗外，天还真的黑了……

之后有KYLE跟着的几场战斗都很轻松，在毁坏的汽车前对付一群讨厌的兔子可以主要交给KYLE打，他的枪法可是很准的，你只需要配合他敲几下解围就可以了。院子里的麻杆怪还是那么讨厌，打法也还是用毒，而对付小隐形蜘蛛的要点也无非边打边闪，它在靠近你以后会以很快的速度割你，之后就隐身，但是隐身归隐身，身体还是在那里，你对着原地敲就是了。

储藏室那个需要密码打开的保险箱里的ホーリーウォーター一定要拿到，这东西一定要放在口袋里，千万别使用了！之后就是痛苦的BOSS战。



不好意思地告诉大家，我们这次的极限通关是无法达成完美结局的，原因就是这里的喷火怪绝对无法在3分钟内把它的脸打出血，至少我的技术是不行的……对付这个BOSS首要的还是让它中毒，所以事先要把ネクローシス升级到LV2，BOSS的喷火会被中毒取消。另外要经常跑动，不能待在阳台某一处时间太长，而打BOSS必须靠得很近才能敲到，同时还要学会在其眼睛盯准你张大嘴巴时敲它，因为这样表明它要吐火了，此时攻击可强制取消它的行动。一般在阳台中部待得时间过长了它会横着挥舞手臂，这时需要钻进阳台的楼梯那里躲避，BOSS喷火就要一直向一个方向跑，BOSS用爪子拍只要离开原地即可。熟悉了BOSS的攻击套路和躲避方法以后打起来只是时间问题了，直到它离开以及小狗挂掉。

小狗死了倒是可以另得到一件衣服，比现在穿的破烂要好，去拿，然后换上。

Disc2刚开始的一群人面驴战是最爽的地方，根本不用出手，站在悬崖口把它们全都引下去好了，不要告诉我你这都办不到，这点操作都没有想打死亡模式给你枪刃也打不了。

对付驴长老，我无意中发现一个很灵的打法，你只要站在如图的这个位置，背紧靠后面，看到驴长老跑到面前并且脸转向你准备撞你时就挥棍敲，不但可以打它，还会因为你靠它太近而导致它撞空了，之后再站回原位置等，如果听到它“喔”地叫一声时马上闪开原地即可。就这样打它可以滴血不费，魔法也可以省了，超级超级简单，只是战斗时间非常长。



进入地下掩体后会再战隐形大蜘蛛，还是老方法。地下掩体里碰到的怪物基本以前都见识过了，所以也不会感到棘手，新出现的怪物水驴也没什么值得注意的，它喷出电团的速度很慢，很好躲。自动贩卖机器里仍然没有回复品卖，不过コンバットアーマー这件衣服对于现在的AYA来说非常有用，同时也可以不需要再带着GPS和口红了，也不算很贵，而且，友情提醒一句，这件衣服就是以后的最终衣服了哦，所以必买，并且把积攒下来的所有增加口袋数的物品全都用上去！剩下的钱还是用来买HP上限增加的药。地下掩体里的自动防卫装置比较讨厌，躲避它们的射击要求有点操作，尤其是机枪型防卫装置，而且被防卫装置打中一般都会附上混乱、衰弱等异常状态，所以一定要复活水系魔法メタボリズム，最好再升级到LV2，这样咏唱速度就不会拖累了。

突然，我发现了一件很难以接受的事实，在地下掩体B2中央的那场战斗，我用警棍怎么都敲不到墙上的自动防卫装置，并且任何魔法对防御装置都是无效的……而我在进入这个场景后又绝无任何办法可以不让自动防御装置发现我，所以，这场战斗必须逃跑……驱逐率无法100%！胜率无法100%！这是多么痛苦的一件事啊啊啊啊！我要去跳楼，都别拦着我！

含着眼泪继续攻关……被扔进垃圾处理场后就要对付很BT的BOSS大嘴怪，事先确认一定要把火球魔法升级到LV3，身上带上所有的MP回复药，并且放一些MP回复药到衣服口袋里。BOSS一开始只会用两招，当它张大嘴巴吸气时，只要正对着BOSS按方向键的↓后退，就可以令AYA保持在距离BOSS不远也不近的原地，等它的嘴即将合拢时上去敲，它嘴巴合上后又会再张开一下，第二次张开是不吸气的，不用担心会被吞掉。之后它会喷出一些毒液从空中落下，怎么躲就不用我教了吧，躲避时要按×键把瞄准器取消掉，否则躲起来会很不舒服的。另外用火球术攻击BOSS张大的嘴巴比较可观，但是为了后面着想，建议还是把MP省了慢慢敲吧，毕竟没有什么危险的说。当打掉BOSS约1/3血之后BOSS会向前移动少许，此时它多了一招喷毒雾，躲倒是好躲，离远些就是了，但是它却不再张嘴吸气了，怎么办呢？好办，用火球术打它的肩膀，打几下它就自然会张嘴了，趁机K之，所以之前要省着MP。再打掉1/3血后BOSS再次前移，也不难办，它吐出来的毒团不难躲吧？只要不待在原地不动就行。BOSS伸出那肥大的长舌头拍你要及时躲开，因为舌头判定比较广，需要提前闪避，否则被拍中不死也等于死了，前面长时间的努力都白费了。待其缩回舌头时就是你攻击的时候，只要有恒心，打败这个大家伙并不是很难，至少不像我之前预测的那样不可战胜，不过我还是死了NN次……

之后还要再和BOSS交战一次，这次它的血没有之前那么多了，如果愿意的话可以再像刚才那样杀它一次，而如果因为到现在都没存档怕被打死的话就用后面的地板把它夹死，EXP和BP照拿，但是不会算在驱逐率里，如要获得这里的驱逐率的玩家不可用后面的方法。BOSS彻底归西后就开始5分钟的倒计时，抓紧时间返回BOSS战场景，在尽头的箱子里拿到超级无敌最终隐藏物品メディシン・ウィール并装到衣服口袋里，千万别失手使用了！然后在逃出去的过程中一共需要两次清理各种各样的怪物，无论是滚过来自爆的，一被打就犯贱发笑的，伸长胳膊挥你的，解决方法都是一个——风系魔法プラズマ，此魔法不但是范围攻击，对付第一、三种怪物还都是一击必杀，所以一定要事先升级到LV3以获得最大范围！（一直就认为第二种发笑的怪物是整个《寄生前夜2》里最搞笑的怪物，脸长得特搞笑不说，肚皮朝天时被打还会傻笑，而背朝天时被打就会说“shit！ shit！”移动起来一拱一拱的像小娃娃一样，另外在重返Dryfield时在水塔下面碰见的这个家伙竟然还用嘴咬住铁栏杆在那悬着荡秋千……实在是太可爱了！）



终于冲出了这噩梦般的垃圾处理场，好好舒一口气吧……

第二次和KYLE一起行动，照样可以拿他当肉盾，而且他的火焰喷射器对生化兵和水驴的威力还非常可观。在满月之门的开关处输入15就可以重返Dryfield，但是很遗憾，因为小狗死了，所以也没

有给PIERCE拿冰袋的情节，自然也就拿不到隐藏物品オフダ和红色越野车里的那件超强衣服了……而老头那里照样没有好东西买……虽然为了驱逐率必须来这里，但总体来说是白跑了一趟，哭啊！

回到地下掩体后经过一系列情节便可以来到人工热带植物园Shambala，这里出现的两种怪物很讨厌。一是强化型的人形怪，它的攻击力极强，且动作也不算慢，无论是跑动冲撞还是飞身大坐都可以一下令AYA濒死。它的弱点是背部，攻击背部必会心一击，但是这种机会不多，所以还是慢慢地开始周旋战吧，切忌与它拉出一定距离，否则它就会用上述的两招，很难躲避。另外当其HP损失过多时会跳进树丛里逃走，不过只要你再行进一小段路它又会犯贱地出来了；另一种就是个人认为的《寄生前夜2》里讨厌度数一数二的甲虫，它全身都是攻击判定，碰到即损血，而且它们全是一大群一大群地出没，只要被它们围住乱碰，动都动不了，死都不知道怎么死的。对付甲虫群必须用魔法，プラズマ是它们的克星，可以令它们全部翻个底朝天且很长时间内不会恢复正常，而且这时它们的身体就没有攻击判定了，可以尽情敲。另外如果不在乎MP的消费的话，可以使用火系最终魔法インフェルノ，全屏攻击，但是一般不推荐，原因是其它模式里此魔法可以一下秒杀屏幕内所有甲虫，但死亡模式就要两下才能干掉，MP消耗实在太大，而且以现时的EXP，与其复活出此魔法，还不如用来强化其它更有用的基础魔法。

湖上的小岛里会迎战BOSS大水驴，打它实在太简单了，喷电攻击只要绕着池子一直跑就可以躲过，好好地用火系魔法蹂躏它吧。胜利以后调查水池可以得到スカル·クリスタル，同样要放到衣服口袋里。



将两只发电怪物都干掉后就可以返回地下掩体，面对BOSS巨型麻杆怪。开战后首先要做的当然是以最快速度破坏掉墙壁上的两个脉冲装置，而BOSS虽说很高大，用警棍也是可以敲到的，只是BOSS全身有“神光护体”，只要AYA碰到BOSS的身体就必定会被弹倒，加上警棍攻击力极低，所以战斗时间非常之漫长。不过，被BOSS弹倒并不会损血，反而会令AYA倒地时处于全身无敌状态，所以接触BOSS身体赢来无敌时间以躲避BOSS的种种招数就成了对此BOSS的基本战斗方针。懂得这一原则后具体的作战方法我就不再说了，只提一点，此BOSS既然是麻杆怪，那就同样害怕ネクローシス，只不过对BOSS的有效时间太短，不用吝惜MP，专心用此魔法令BOSS始终保持中毒状态吧！后面的小EVE会间歇性地给BOSS加血，不过肯定



没你打的多。

生化兵入侵后从Shambala再回到地下掩体，B2中央老地方的战斗同样需要逃跑……极度郁闷ing……注意此时Dryfield里的所有敌人全部刷新了，虽然驱逐率无法达成100%，但能得到的驱逐率还是要得到的，这也是尽可能地多赚EXP和BP为最终BOSS战做积累。最后通过驻车场离开地下掩体，终于见到了久违的蔚蓝天空！

因为无法达成完美结局的条件，所以这里便是RUPERT来到美军基地，他送给了AYA一把麦林手枪和数颗子弹，之后就被美国联邦警署因违令私藏并传授枪支弹药而铐走了……

最后的整备：把身上的コンバットアーマー的口袋数加到满值10（游戏中收集到的口袋数增加的物品足够了，所以绝对不需要在商店花天价买），所有BP全部买HP上限增加的药买到光，以后找机会全部吃了。之后返回地下掩体，注意此时Shambala里的所有敌人全部刷新了。迎战最终BOSS前，将EXP全部复活强化魔法到光，优先复活强化火系和地系的最终魔法，把身上装着的メディソン·ウィール取下来放进储物箱里，最终BOSS战用不着这个，而ホーリーウォーター和スカル·クリスタル继续留在口袋里，身上带满最强力的回复药，口袋里装满药，确保HP和MP均是满值。之后存档，深呼吸，按摩按摩眼睛，同时喝杯咖啡，来几片面包（没有条件的用白开水和干脆面也可以），最好再睡上一觉，因为待会你会体会比烈火焚身还要痛苦的煎熬。

对付最终BOSS第一形态的巨大怪物，很明显的，警棍是绝对什么都敲不到的，只有靠魔法，而火球魔法就是主要的攻击手段了。打BOSS的要决就是始终处于アンチボディ魔法的保护中，并且时刻令HP保持在接近满值状态，这很重要，尤其是



BOSS胸部的最终光线照射，我满血加防御状态被轰一下还能剩个位数的HP……BOSS攻击方式多种多样，躲避的方法倒没什么讲究的，就那地形，多跑跑腿吧，切忌在一个地方一直逗留着就是了。战斗的原则是：先废掉它的一只胳膊，但不要两只都废了，之后再把它的肚子打烂，你会发现它的动作慢了下来，接着绕到它侧面再打烂它的尾巴，此时BOSS的动作已经降到最迟缓了。接着再干掉它的头部，然后是颈部，最后是胸腔，这下BOSS最致命的大招——胸腔式最终光线照射会因为转身速度奇慢而根本打不到奔跑中的你了，该怎么和BOSS周旋就不用我再说了吧？

最终魔女的攻击方式多种多样，而最有威胁的还是她那灵活的行动速度，虽然她可以用警棍敲到，但是这种关头谁还会用警棍？各种魔法一起上吧！BOSS喜欢冲来冲去，所以要多跑动，但事实证明待在桥的两端部位BOSS一般就不会过多撞你，一般撞一下就在桥的中央钻出来了，那时候是你进攻的机会！看见BOSS飞远了不要跟过去，你的活动范围只能是桥的某一端，BOSS不会跑远的，还怕她走失了不成？BOSS放出的闪光光球打中后会令AYA出现各种异常状态，一定要第一时间解除，而BOSS最大的一招为先引起整个画面像水波一样抖动，一段时间后全屏攻击，强制令AYA的HP减到10，MP减到0，放心，在屏幕抖动时用魔法狂轰会破坏她的出招，一点威胁也没有。当BOSS血不多时会召唤出分身，一定要在分身刚出来时就用强力魔法轰掉，否则你就惨了，这是最终战最大的难点！



当你经过无数次的失败和重试后终于看到了久违的通关画面时，我会衷心地祝福你成功了。我是在没有任何信心和预料的情况下用警棍打通了死亡模式，我想这应该比《寄生前夜1》用警棍闯通克莱斯勒大厦的难度还要高吧，不过，无法达成完美结局，无法达成100%驱逐率和100%胜率，实在是太遗憾了啊……算了，可能这就是所谓的缺憾美吧……

个人推荐游戏中魔法复活的顺序：先复活アンチボディLV1，然后是ヒーリングLV1，然后ネクローシスLV1，再プラズマLV1，然后着重把ヒーリング升级到LV3，アンチボディ到LV2，之后再把ネクローシス升到LV2，之后プラズマ升到LV3，再复活メタボリズム并升级到LV2，以后就全部复活和强化火系魔法直到インフェルノ出现，再后面就是令地系エナジーボール出现，以后就把前面那些没到LV3的魔法强化到LV3，最后复活水系ライフドレイン魔法和风系アポビオーシス，如果EXP还有多余的话。

SOUL的秘密花园

这里是SOUL的唯图主义世界！

本期关键词：SOUL的截图

一起来分享SOUL的秘密画卷！

这次《游戏·人》的秘密花园将多带给大家一些SOUL自己的游戏截图，毕竟这里是“SOUL”的秘密花园，多一些SOUL的东西大家不反对吧？另外放游戏截图也是栏目最早的目标之一哦！

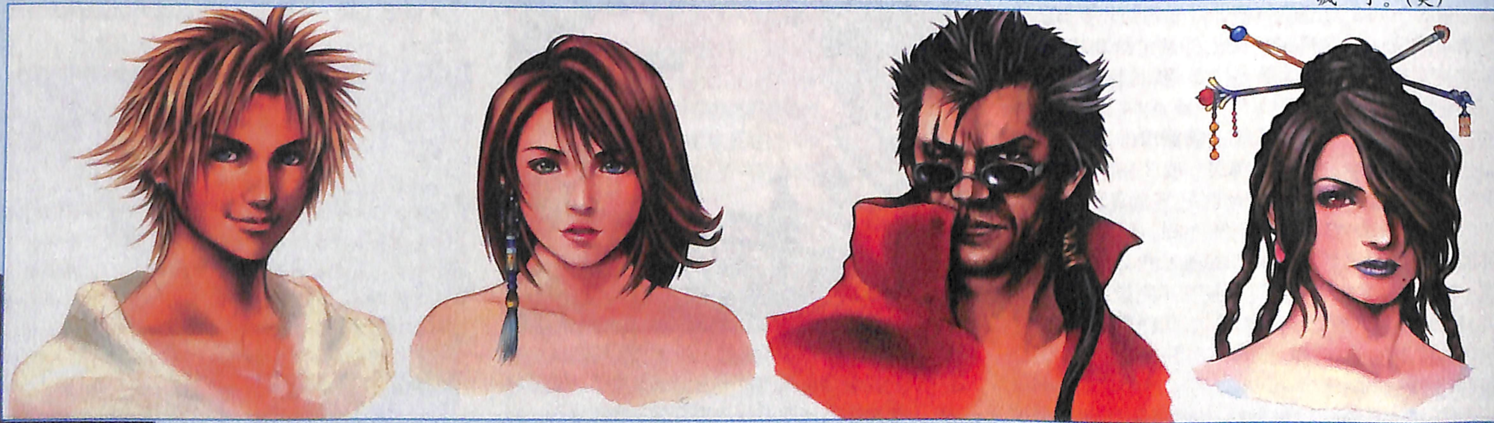
最近《潜龙谍影》真是消息不断啊。因此SOUL重新放上《潜龙谍影2》新川洋司插画。新川的插画就是这么有味道啊！而且也只有新川的插画才和“《潜龙谍影》系列”是绝配！分格给人一种很强的视觉冲击力，其分布的感觉有些类似于漫画。另外大家可能也注意到了，左边几格是正派角色，右边几格是反派角色。当然了，在《潜龙谍影2》中其实没有绝对的正派和反派之分……期待《潜龙谍影3》！

《最终幻想X》人物原画。野村哲也的代表作之一啊！这些原画其实在游戏中也可以看到，但是太小了，这么精美的原画当然要放大一些看起来才过瘾啊！至少SOUL是这么想的，也是SOUL现在想和大家一起分享的。(^o^)





SFC上的《龙珠Z超赛亚人传说》游戏截图。游戏出得比较早，是1991年。那时SOUL和玩友刚玩了FC上的《龙珠》RPG，所以看到SFC上的这款同样是RPG的《龙珠》游戏时，真是要“疯”了。(笑)









一组SEGA游戏人物集合的同人画。好像还是三款游戏中的恋人组合啊，分别来自《VR战警2》、《格斗三人组》、《……》，啊！SOUL也不知道第三对出自何处……



《PIKMIN 2》的宣传画之一。同样是用实拍的手法，憨态可掬的PIKMIN的样子真是太好玩了。游戏马上就要在4月29日发售了。



PC-E主机的美版，其美版名称竟然是“TURBO GRAFX 16”(SOUL个人认为作为一台主机的名称，这有些不太简洁、明了啊)。上面是PC-E光盘一体机TURBO DUO的样子，注意上面还有一个PC-E吉祥物哦，有一点点索尼克的感觉。(笑)下面一幅图是PC-E上《伊苏Ⅲ》的美版广告。硬件广告配上软件广告，大家对曾经叱咤风云的PC-E主机有更进一步的认识了吧？

下面又是一组SOUL的游戏截图，前两张出自《潜龙谍影 孪蛇》，呵呵，这两张截图应该是游戏中最能体现“这是任天堂主机上的《潜龙谍影》”的地方了吧？第三张是PS2上《我的暑假2》截图，这是小波谷在地藏庙前算今天的运气时，获得“大吉”后坏笑的样子，可爱吧？第四张是PS上《超级机器人大战α外传》战斗画面截图，放这张截图原因是SOUL不太满意这几年家用机上的几作新《机战》战斗画面中的界面……（单指上方显示能量及下方显示人物头像的界面。）











玩家档案

笔名： 爱心天使

姓名： Irene Yu

年龄： 22 岁

居住地： 香港

游戏玩龄： 5 年

Special：

- 全职护士，十分喜欢动漫游。
- 最喜欢的部门是……妇产科。（汗）
- 喜爱数码产品，拥有 Canon IXUS 400
- 是《游戏·人》的读者，会让朋友从大陆地区寄给她。



ACG议会

胜负师：这一次ACG议会的内容空前丰富，收录了6篇风格不一的作品。天之业云的文章依然保持其人文气息，让我们了解小飞侠的同时，也思考了一些大龄玩家所面临的问题；《Miss圣瓦伦丁》本以为讲的是风花雪月，但其中那些辛辣的讽刺也让人感受到了天丛MM的成长；《影之心II》的故事颇为精彩，通过格里弗斯的介绍大家可以了解其中包含的方方面面；神游机做为中国游戏业的话题受到了不少人的关注，EN.X对于神游戏的发展有着自己的见解；《游戏歌词诗译》与《究极FF Ⅷの FAN资格认定50则》两篇短文则颇具特色，一则风雅一则搞笑，算是ACG议会中的一些点缀。好了，请大家慢慢欣赏吧！

Everyone's Neverland

文：天之业云

夜幕下，三个快乐的身影正在飞向泰晤士河畔的大本钟，此时的伦敦，一改往日绵绵阴雨的压抑，用梦幻般的蓝色欢迎远道而来的三位客人，伦敦的天空在这个时候只属于我们，除了孩童的欢笑外只有闪亮的仙尘。

这是在整个《王国之心》中天之业云最喜欢的场景，说不清楚为什么，也许是源于心底那份对于飞翔的持久向往吧。每一个人在童年的时候都有过各式各样的梦想，随着年龄见长，这些东西因为没有用处而开始被我们渐渐地埋进记忆的深处，但有时候他们也会被一段美丽音乐，一个童话故事，一个传奇人物挖出来，当童稚之心被这些声色之物所勾起的时候，我们免不了思绪万千，这也许就是所谓的怀旧吧。

在《王国之心》的NEVERLAND这一章节中，彼得·潘这个"飞舞着轻盈的翅膀，身着绿色树叶般的衣服，口含一只芦管，驰骋在自由的天空中，孩子般的微笑永远挂在脸上，浑身散发着跃动生命力的快乐天使"无疑是最有魅力的人物，屈指算来，今年这个小家伙正好满100岁，大多数与这个孩子一起成长起来的人都已经作古，只有这个永远不会长大的小孩，永远是那么神气活现，永远保持着这份青春的活力。我们就把这篇文章作为小家伙100岁的生日礼物吧，以感谢他为我们带来的满满100年的欢乐时光。

英国——儿童文学的温床



我们还是从孕育出这颗硕果的土壤——英国的儿童文学说起吧。与英国人的刻板严肃相映成趣，他们对孩子相当宽容，所以英国的孩童可能是世界上最幸福的。英国儿童文学源远流长，在将近200多年的发展历史中，不仅留下了诸如罗伯特·斯蒂文森（《金银岛》）、刘易斯·卡洛尔（《爱丽丝漫游仙境》）、王尔德（《快乐王子》）、狄更斯（《雾都孤儿》），以及这本《彼得·潘》的作者詹姆斯·巴里等文学巨匠的足迹，许多文学的宏篇巨著也源于儿童文学的创作，其中甚至包括现在大红大紫的奇幻文学鼻祖《指环王》（《指环王》源自于一本出版于1937年名为《霍比特人》的童话故事，作者英国牛津大学语言学教授J.R.R.托尔金起初并没有写宏篇巨著的打算，一开始《指环王》只是这本儿童文学的续篇，只是他越到后来越无法抑制自己创造一个传奇史诗的冲动，后来《霍比特人》反倒成了《指环王》的前传）。这些散发着异想之光、无私之爱的宝石逐渐构筑出了英国儿童文学这个五色缤纷的烂漫之园，让一代又一代的孩童畅游其间，欢乐无边。而且即使在这个多种媒体争奇斗艳，文学稍微开始变得式微的现在，我们仍然能在新兴的媒体中发现他们的身影，就拿上面所说的《王国之心》来说，有多少角色是诞生于英国呢？爱丽丝、彼得·潘、小熊维尼……很多新崛起的偶像诸如米老鼠、阿童木、芭比娃娃、马里奥、井上多罗当中，其实也有他们的影子存在。他们是当之无愧的人类精神文化的结晶。

英国的儿童文学，大致是在18世纪中期开始发展起来的，在此之前并没有专门为儿童所创作的文学作品，因为在基督教的戒律中，儿童被视为不完整的人，所以儿童是不被重视的，但是实际上一些善良的父母也会从一些野史传奇甚至严肃的成人文学中挑出有趣的部分念给孩子听。有两本小说虽然严格的说本身并不能算入儿童文学之列，但是出于上面这个原因，他们很好地为即将萌芽的英国儿童文学做了铺垫，这就是丹尼尔·狄福的写实幻想小说《鲁滨逊漂流记》和乔纳森·斯威夫特的讽刺寓言《格列弗游记》，此后法国儿童文学的飘洋过海也丰富了英国儿童的精神食粮。英国的儿童文学开始萌芽，但是很快，这股发展的势头被刻板的清教徒打压了下去，因为他们认为儿童文学单纯的快乐是邪恶的东西，认为即使是儿童文学，仍然应该以改恶从善的说教为主，为英国的儿童文学涂上清教的严峻色彩。但是问题是，孩子们并不吃这一套，他们向往的还是单纯的快乐。

作为对这股势力的反抗，荒诞文学开始兴起并成为英国儿童文学的主流，荒诞文学发展到19世纪，在刘易斯·卡洛尔的《爱丽丝漫游仙境》（1865）中达到了顶峰。卡洛尔真名叫查尔斯·道奇森，是英国牛津大学的数学教授，教授课程为拓扑学，他和教育家利德尔家的三个女儿非常要好。1862年7月4日下午，他和三个小女孩在泰晤士河泛舟之时，三个小女孩缠着要他讲故事，于是卡洛尔以小女儿爱丽丝为主人公，随口编出了爱丽丝奇遇记，这就是《爱丽丝漫游仙境》这本荒诞文学巨著的前身。有一点常常被人忽略的，实际上这本书的荒诞性与卡洛尔的职业不无关系，卡洛尔教授的拓扑学是数学中比较有意思的科目，研究的问题主要是事物之间的关系而并非像传统数学那样主要研究事物具体的大小和多少，拓扑学中的很多命题本身就比较荒诞而有趣，所以在这本小说中，经常可以看见爱丽丝吃了某某东西一下子变大或者一下子变小之类的情节。（这才是寓教于乐的王道，真厉害-_-b）后来这本书在英国大为盛行，上至女王，下至平民。据说，当年维多利亚女王看过爱丽丝的故事后非常喜欢，曾下令收集卡洛尔的著作，结果收上来的大都是深奥难懂的数学论文。



在这之后，大英帝国开始进入激动人心的大航海时代，于是推动了另外一类传统儿童文学的繁荣——描写航海、荒岛、探险、寻宝的小说，这些小说的桂冠当然非罗伯特·斯蒂文森的《金

银岛》莫属，《金银岛》围绕着小男孩吉姆·霍金斯和海盗们在金银岛上争夺藏宝的故事展开，在这场斗争中体现出孩童智慧和勇气的闪光是这部小说最引人入胜的地方。

英国儿童文学在19世纪所闪现出的灵光到了20世纪初都奇迹般地汇入到这本《彼得·潘》里面，在这本小说里面，不仅有荒诞的想象，离奇的仙人故事，也有和海盗之间智慧的斗争，甚至结尾还有人生的感悟，五样杂陈，缤纷夺目，无怪乎受到各个阶层、各个年龄人士的喜爱。

巴里其人



和所有儿童文学作家一样，《彼得·潘》的作者英国作家詹姆斯·巴里（James Barrie）也怀着对孩子深深的爱，或者说他自己就是一个长不大的老小孩，和孩子们之间是平等的友谊而并非是自上而下的关爱。

巴里1860年5月9日出生在苏格兰的奇里缪尔，是一个纺织工人家庭的第9个儿子。巴里6岁的时候，13岁的哥哥不幸在一场意外中身亡。巴里为了劝慰母亲，便不自觉地模仿哥哥的举止逗母亲开心。对母亲的依恋、母亲讲她小时候照顾弟弟妹妹的故事以及记忆中那个永远13岁的哥哥，为巴里日后创作《彼得·潘》提供了素材来源和感情基础。

除了对母亲的依恋和早年逝去的兄长的追忆以外，巴里本身非常留恋自己的童年也是促成《彼得·潘》诞生的一个重要原因。巴里身高只有5英尺1英寸（略高过一米五）。巴里对自己的身高非常在意，他甚至说，如果长得再高一点，他可能就不会从事写作了。也许是因为视角和孩子们接近，巴里非常喜欢跟小孩子在一起。关于《彼得·潘》的诞生有这样一个流传甚广的传说：巴里搬到伦敦肯辛顿公园附近以后，有一天看见有5个小孩在那里扮仙女和海盗玩游戏，便加入到他们当中和他们一起玩。等天黑回家以后他才发现，原来他们都是邻居戴维斯一家人的孩子，两家人因此建立了深厚的友谊。后来，戴维斯家的孩子听父母说巴里伯伯写了一部儿童剧，就央求他讲给他们听，这才知道他们个个都被写进了童话，成了著名的“迷失男孩”，其中那个最活跃的叫彼得的男孩还成了主人公。多年以后戴维斯夫妇不幸相继去世，未有子嗣的巴里就收养了这5个孩子（这一段情节其实也在小说里得到体现，5个“迷失男孩”最后为温蒂的父母达林一家所收养）。

巴里因为其在儿童文学和戏剧方面的成就在1913年被封为爵士，同年担任安德鲁斯大学校长。1928年，他接替英国著名作家托马斯·哈代成为英国作家协会主席。巴里死于1937年，他没有像其他英国文学界名人一样葬在威斯敏斯特修道院，而是根据其遗愿永远地留在了奇里缪尔。由于《彼得·潘》风靡世界，巴里身后留下的财产颇丰，但他把自己的一切都献给了孩子——巴里把《彼得·潘》的全部版税收入都捐给奇里缪尔的大奥蒙德街儿童医院。

小飞侠彼得·潘



彼得·潘诞生于1904年，今年刚好满100岁，最初是以剧本的形式诞生的。次年它在纽约尼克博克剧场首演，打破卖座记录，大获成功。小说《彼得·潘》在剧本发表7年之后的1911年问世，除了保留大部分剧情之外，专门为小说添加的最后一章“温蒂长大以后”可谓点睛之笔，作者真是诡计多端，利用已经长大





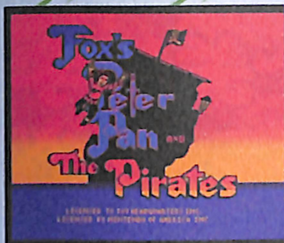
成人的温蒂和仍然是满口乳牙的彼得·潘之间的对话勾起每一个阅读这篇小说的读者对于自己早已逝去的童年的追忆、缅怀和无奈。童年也许是每一个人尘封在心底的美好回忆吧，这段神来之笔使这本小说得以超出单纯娱乐的儿童文学，成为少有的大人小孩雅俗共赏的艺术作品之一。

彼得·潘实际上就是人性化的童真，巴里有意选择希腊神话里的丛林之神潘作为他的姓氏就是为了突出彼得·潘那未经雕琢的自然本性。100年来，一代又一代的小孩喜欢过这个神气活现的小孩，他也为一代又一代的孩童带来持续不断的快乐。继彼得·潘在戏剧和文学上大获成功之后，彼得·潘的故事以连环画、纪念册、版画、邮票等各种各样的艺术形式风行于西方各国。迪士尼于1953年推出了他的动画版本，这部经典动画片至今仍是经久不衰，每年圣诞节，西方各国都会将其作为献给孩子们的礼物，在电视上播放。本文开头部分提到的以迪士尼人物为角色的游戏《王国之心》里的NEVERLAND一章就是以这部动画片的人物设计和剧情为蓝本的。由于动画版《彼得·潘》在商业上的极大成功，在财政上越来越显得窘迫的迪士尼在2002年2月15日推出了它的续作《小飞侠续集：飞越梦幻岛》（Return to NeverLand），不过由于是原创剧情，倒是失去了原作的韵致，新一轮的冒险由温迪的女儿简开始，当年的小温迪已经成了两个孩子的母亲，而简这个聪明倔强的小姑娘被胡克船长错误地绑架到了永无乡后就开始了令她大开眼界的冒险旅程。至于电影方面，上世纪20年代已有《小飞侠》的默片问世，但以当时的技术，很难呈现出原著的效果。斯蒂文·斯皮尔博格也于90年代导演了《霍克船长》，并由罗宾·威廉斯饰演中年小飞侠，朱丽亚·罗勃兹饰演小仙子丁丁，不过由于对原著的改动过于离奇，这部作品倒是作为斯皮尔博格的反面教材来解读的，说实话，其实这部电影拍的并不差，遭遇滑铁卢只不过是因为迪士尼的1953年动画版《彼得·潘》给人印象太深，大多数美国人只认此作为正宗。今年是小飞侠的百岁生日，环球影业公司趁着这股势头推出了新版的小飞侠电影《小飞侠2004》，一个月左右前刚刚公映过，笔者才看不久，虽然这部电影的特技运用和演员表演都比较到位，只是我觉得似乎和原作的单纯的快乐基调有点出入，导演着重人性的刻画使永无乡似乎有了一份沉重感，彼得和温蒂之间的关系怎么看也像是恋爱而非单纯的友谊，对于一部纯粹以童真为主题的原著来说，这样的更改使得许多成年人的思想被带入了永无乡，这不能不说是一种遗憾。看来电影并不是这本小说的好载体，电影的语言还是成人化了一点，给孩童看的东西要用孩童的方式，这才是为什么动画版《彼得·潘》最受欢迎的原因。



反倒是游戏更能体现小说《彼得·潘》的精髓，因为游戏的特别是早期的横版过关游戏都是和《彼得·潘》一样都是基于单纯的快乐吧，游戏本身就是这本小说的主题，也是孩子最能接受的语言。大多数与彼得·潘有关的游戏都属于横版过关型，其中包括在美版FC上的一款游戏，制作公司是美国一家叫做FOX的小公司，游戏画面保持FC游







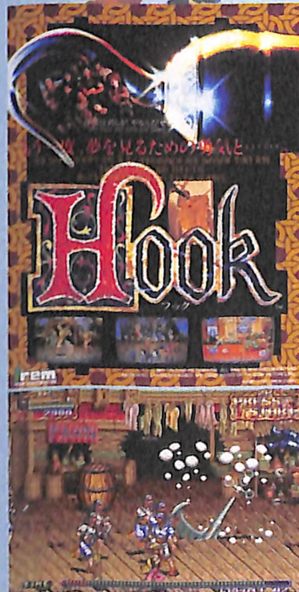
戏的质朴本色，Q版的彼得·潘和丁丁颇显童趣，不过毕竟是1990年的游戏，现在已无法找到这家公司的资料了。日本街机公司Irem的美国分部于1992年出品的游戏《Hook》（霍克船长）也是一款颇受欢迎的彼得·潘相关游戏，游戏剧情主要基于斯蒂文·斯皮尔博格导演的电影《霍克船长》的故事，已经中年的彼得·潘与朋友一起与大反派霍克船长战斗救出自己孩子的故事，记得这款游戏流行的时候天之业云正在念中学，课余与同学一起在学校附近的街机厅玩上一两把是常有的事，此游戏双打过关非常强调配合，和好朋友一起玩是最有意思的了，呵呵，天之业云的怀旧欲又被勾起了，这款游戏让我想起了以前一起游戏的好友们。此外，随着今年《小飞侠2004》的公映，Atari公司在GBA上也推出了一款作为电影周边的横版过关游戏，作为电影的周边，游戏反倒没有多少自己的特色，这里就不多评论了。SQUARE ENIX的《王国之心》是不多见的有彼得·潘参与的RPG游戏，游戏中关于彼得·潘的剧情主要是参考了迪士尼1953年的动画版，玩家和彼得·潘一起与霍克船长战斗，救出温蒂和丁丁。在这款游戏里彼得·潘第一次被3D化了，而且居然丝毫没有失去原作的神韵，老史的美工实力可见一斑。



《彼得·潘》在1940年随着梁实秋、叶公超的译本走入中国，梁译对小说的韵致把握得相当地道，多年以来深受中国小朋友的欢迎，半个世纪以后，著名翻译家杨静远又翻译了另外一个版本，相对梁译更加口语化和童趣一些，更适合孩童阅读。现在市面上比较多见的三联版《彼得·潘》多是杨静远的译本。

每个人的永无乡

那地方，我们其实也到过，我们如今也能听到浪涛拍岸的声音，虽然我们不再上岸。——选自《彼得·潘》



《彼得·潘》为什么这么多年来一直受到大人小孩的喜爱？因为这本书不仅仅是一本儿童读物，实际上在大人看来，小说还有一层更深层次的意蕴在里面，那就是对于每个成人一去不返的童年的追忆和缅怀。书中的永无乡指的就是每个人无忧无虑的童年。永无之乡我们每个人都去过，但等到有一天我们发现自己不小心迷了路，摸索着回去的时候，大门已经永远不会再为我们敞开，这就是成长的无奈和悲哀。（注：Neverland译作"永无之乡"是源自于梁实秋先生的翻译，意指永远无法返回的家园，之后的杨译出于对大师的尊敬而保留，与之相比，港式的梦幻岛一译反倒失去了原作的内涵）。

不过这样的共鸣似乎更加容易在已经长大多年，早已远离童年的成年人身上发生。对于我们这些大多数处于童稚世界和成人世界临界点的游戏玩家来说，看问题的角度似乎稍有不同。在这一点上，区别于主流的对这本小说回归童年的说法，天之业云倒是有自己的看法。



我想，大多数游戏玩家特别是一些青年玩家可能和我一样有这样的毛病，就是比较忌讳和别人说清楚自己的年龄，说来也奇怪，大多数游戏玩家都是男性，为何在这个问题上像美眉一样扭扭捏捏呢？我想这个问题的原因在于：无论游戏发展到如何如何精美，如何如何有内涵，如何如何能够体现深邃的思想，作为一个游戏，有一点是始终变不了的，就是游戏是为乐趣而服务的，快乐是其永恒的主题。而游戏的快乐毕竟是单纯的东西，只有永远保持着一颗童心才能体会得到，相对于像玻璃金子塔一般脆弱而精美的游戏世界而言，现实世界毕竟过于冷酷无情，充斥着激烈的竞争和残酷的优胜劣汰，避世于游戏世界实际上是对客观世界被动而无力的反抗。其实这些不仅仅体现在游戏玩家中，放眼我们的身边，30多岁仍然在以男生、女生自称的比比皆是，男的拼命在自己脸上抹化妆品，想让自己看上去像正太一点（邪魔！偶不是在说你），女的穿起芭比娃娃装，涂上闪光唇彩听小甜甜，幻想自己还是罗莉。整个世界都开始装嫩，因为成人世界意味着更多的责任，孩童世界意味着快乐的单纯，彼得·潘已经不是什么稀有动物，在我们周围（也许也包括我们自己），充斥着各式各样的彼得·潘。但是问题是，世界的发展不会为你驻足停留，任何人也没有权利要求别人牺牲自我来构筑你的玻璃金子塔。我一直记得《大金刚2》中的一个场景，就是金刚在林中看似悠闲的跳跃，脚下有一把电锯自下往上的锯上来，我想这就是现实世界绝妙的暗喻吧，世界按一个速度前进，任何人不能停留在原地，你必须按照比他快的速度前进，不然必然会被他所吞噬。现实世界毕竟不是美丽的永无乡，装嫩也不是解决问题的办法。

但是另一方面，形式上的装嫩无法掩饰心灵的急剧老化，现代人是寂寞的，因为每个人都为自己的心灵戴上了枷锁，童真在这个钢筋水泥的丛林里根本无法呼吸，如果你有机会看看那些年青的作家写的文字比如《毕业后我们一起失恋》之类，我们会发现他们小小年纪已经开始以酷为美，以自我封闭为荣，人类美丽的情感成为形式，用黑色的冷酷为自己建立起一堵别人无法逾越的壁障。这又让我想起大学其间同学们对那些性格单纯同学的嘲弄，因为我们也知道童真很唯美，但是我们也清楚唯美的东西无法存活。其实现代人在形式上的装嫩并非是真的向往童稚的美妙时光，只是人都是感情动物，过渡的自我封闭使人不得不找宣泄的方式，以装嫩来凸现渴望交往的信号，因为儿童之间是没有隔阂的。我想，巴里在这故事中的永无乡指的是心灵上的童年，而我们这一代虽然形式上越来越童稚化，但是确实我们离自己心灵中的童年越来越远了。

所以，我们不可能把这个世界当做永无乡而拒绝成长，我们也不能因为成长而拒绝自己内心的纯真，在我们的内心，永无乡始终应该占有一席之地，成为我们偶尔回避一下现实世界风浪的海湾。



巴里说，只要你留心，在闭起眼睛之后的两秒钟，你也许会看见你的永无之乡。我想对于我们GAMER而言，或许在拿起手柄，屏息凝神听开机音乐响起的时候，我们也能看见我们自己的永无之乡。

Miss圣瓦伦丁——漫谈爱情的26个关键字

文：天丝云剑

不喜欢情人节。

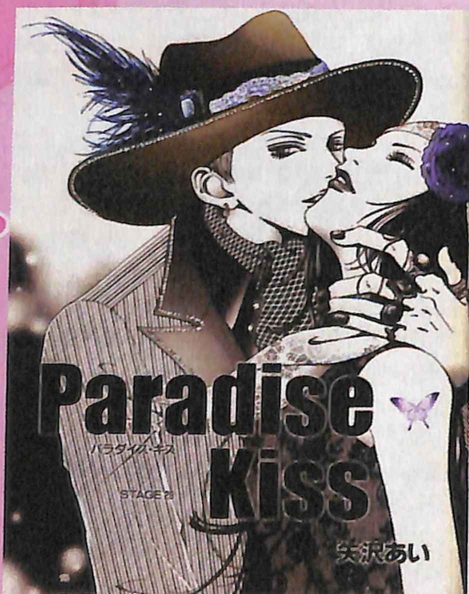
为什么中国人要过外国的节日？像什么万圣节、圣诞节，还有情人节……除了愚人节，对那些个节日没有太大好感。

后来发现情人节意味着巧克力玫瑰花、甜甜蜜蜜拉着手在同样双双对对的人堆里散步假装周围空无一物……这么诗情画意的境界本来应该在故事里才有，在这个读情书都会像看资产负债表一样无动于衷的时代，是什么让我们又感动了一回？

圣瓦伦丁，为了纪念百年前某个作古老头的纪念日，让我们封冻的心开始有了点不同的颜色。

Abandonment 放弃 《天堂之吻》矢泽爱

自始至终都不明白为什么早坂紫和小泉佐治会顺理成章地走到一起，从何时开始紫心里那个叫做浩行的少年中规中矩的脸就渐淡到无——可能从天而降的美少年就像梦幻一般为少



女打开了一扇门，于是所有可能妨碍到爱情发展的窗都砰然紧闭——但是，除了摆出无数让少女们尖叫的POSE外没有太大作为的美少年佐治又为何爱上了感情不够独立的紫呢？因为美丽？因为命运？因为……在N遍发觉爱情其实毫无理由可循之后，我们却依然为两人同样没有理由的分别浪费掉宝贵的眼泪鼻涕。

新世纪伊始，矢泽爱这个鳄鱼唇女人以《paradise kiss》这种引发纯情少女们美好幻想的名字颠覆了一个“从此公主和王子过着幸福快乐生活”的童话结局——爱情有时候是无奈的放弃——紫没有悲情地得绝症，佐治也没有遭遇不测；我们以为时间和空间都不会改变金童玉女的天长地久，尽管这在现实里疏松平常的分手每天上演没什么了不起。

似乎仅仅为了引出这个让人扼腕的结局，矢泽叫“扇子”们苦等候了五册单行本，而后，下巴脱臼……不，问题的关键不在于下巴脱臼，而是当“身体速配”爱情观泛滥的佐治顶着绝不纯情的脸孔用纯情的声音对华服加身妆容精细的紫说：“如果没有你在身边，我可是会寂寞的。”也许没有一个女人可以面对当时当日的情境木然，更何况把感情当做一切的紫。我们理所当然以为她会像所有故事结尾处快乐的女主角一样和心爱的人双宿双飞，这样也许故事有些俗套，但光凭着眼花缭乱的服装和一天一个样的发型，也足够矢泽爱在小MM“扇子”之中拥有难以撼动的地位……可惜，我们都小瞧了这个妖女的实力——用现代化的思想武装爱情，不管是沉痛或者惋惜，放弃的不仅仅是风花雪月。

破茧而出，紫在真正看清楚自己蛹还是蝶之后，惊然明白了成长必要的放弃。爱情是伤和飞，留一个伤口在心里埋伏，有朝一日笑对那朵蓝玫瑰，尽管自己在另一个人的怀里，还是可以体会到幸福。

“有时候，有时候，我会相信一切有尽头，相聚离开都有时候，没有什么会永垂不朽……”懂得放弃，一点伤悲一点疼痛，梦里梦外游走了爱情的冷暖，也许那时，我们可以看到所谓的永远。

Belief 信念 《月光迷情》清水玲子

《月光迷情》不是最爱，记忆中干净如水的爱情是杰克和艾利。班杰明（吉米）扭成一团泪水涟涟的脸或是瑟基隐痛的表情都不及杰克艾利最初的吻圣洁得不可思议。如此，还是喜欢《月光迷情》的，或许是从小被熏陶长大的我们人鱼情结的缘故。

每百年，人鱼为了繁衍后代，从遥远的宇宙间奔波回地球，在短短的繁殖期，没有选择爱情权利地交配（抱歉用了这个词，实在不雅）。如果错过的后果是死亡，或者另一个百年的等待，你还愿不愿意放弃？百年前，人鱼希拉为爱情出卖全族，包括自己的爱人，是罪还是苦难？先意识到爱情的班杰明变成了女性人鱼，幻惑的



美，是罪还是苦难？相信，就是祖先们曾使用的言灵，无所不能地实现不可能。

每个人内心的坚信，有时被自私的反面情绪所左右，于是连自己都不认识自己。亚特、班杰明、瑟基、修纳、吉尔……心里都藏着不同不变的想法——穿越过时间，对视线之外不管不顾。

从没想过要玩味《月光迷情》里的爱情，因为根基很浅，但更加不会去怀疑，就像我们从没怀疑过为什么人鱼妹妹会在一瞬间爱上王子，为他忍受痛苦为他献出生命。我们从童话开始了解了爱的残酷——童话并不只是写给孩子看的东西。

不是悲剧。

因为，艾利说“杰克，别哭。我——有你就好了。”；因为露比没有流泪地从杰克的掌心落下去；因为修纳在最后终于明白“我现在却想救身在基辅的瑟基”；因为亚特弥留时想到的是“对不起，神！我实在无法下手杀死吉米，无论她是不是魔女，我都喜欢她。比起其他许多人尊贵的生命，父亲母亲兄弟情人自己，比这个无法代替的星球都重要。”……

没有神，我们还能相信自己。人鱼的梦终于醒来，她看到王子的笑，其他的一切便不再重要。

Commercialization 商业化 《天使禁猎区》由贵香织里

本来只是两个苦孩子的故事添加了点儿乱伦的底料。这年头亲兄妹之间的东西没什么可大惊小怪让人侧目的——还不比罗洁艾儿和肯达的暧昧更加吸引人眼球——但偏偏无数俊男美女要为了两个苦孩子的世纪末爱情献身，终于让一干“扇子”闲不住——恋爱是可以谈的，救世主是可以当的，但是你以救世主之名行个人恋爱之实是不是有点贪心？

《天使禁猎区》开篇，爱情的主线遮遮掩掩透出的是处于叛逆期的孩子般舍我其谁的无畏，不知者的无畏，无畏得有点底气不足，也有点

邪。私自归类为：以大场面打开市场，却往往会走入传统情节误区。事实证明我不善于做判断——天禁的场面够大，而且没有走偏，那是一条严格遵循商业化道标的发行量的康庄大道！

很难说，由贵阿姨是从《毒伯爵该隐》发家还是《天禁》开始走红。如果你成功跻身畅销漫画家的行列，接下去该怎么办？继续兢兢业业走你小投入的另类路线？错！应该顺势把能12卷完结的故事拖到20卷，甚至更长！肯为你掏一次钱的读者，根本不在乎多掏几次。这在股市中叫追涨杀跌，在赌场上叫反搅致胜，在漫画业里就叫当红作家畅销作品。



所以她理直气壮地把可能会在某某回打住的《天禁》无限期拉长——当然专访的时候一定要说是自己被情节带着走，笔下的人物在那么三两下的折腾之后就自己有了生命，一路狂飙拦也拦不住——抬头是爱情的功劳，其实是当红漫画家的额外使命；不吝惜把死了一二三四次的角色一再地复活——为了烘托爱的主题，什么样的牺牲和可能都是需要的、必要的、紧要的，这也是以宗教神化为题材的好处——曾经就有把这点表现得非常到位的漫画家冬木琉璃香老师整得一票希腊神话人物惨兮兮。

冬木老师该庆幸她的作品不可能翻译成希腊语，所以没有宗教的狂热者会带着机枪上门扫射；相对的，曝光度较高的由贵阿姨就比较水深火热——如果她的作品应商业需要翻译成英语版，天主教基督教徒们会不会因此抓狂呢？

Dilemma 两难 《犬夜叉》高桥留美子

现在的爱情不是一女对二男就是一男对二女，两边都柔情似水义无返顾不求回报赴汤蹈火……手心手背都是肉，使读者无法取舍，于是作者可以顺理成章地把作品拖长再拖长，长长长……前有本田透一脸无辜夹在猫和老鼠中间（啊？那不是好莱坞动画！）；后有犬夜叉明里为战国和平两肋插刀，暗中对二女左右为难——别拿畜生不当人，外形不错的动物早不争人权啦，他们同样有“追求幸福的权利”。

回头看个三五年，故事中爱情存在鱼和熊掌的问题不是新近作者欲以偏锋路线先声夺人，



就是老辣作者用成人爱情作主题，而主流一般是骑士男主角和公主女主角为了追求真爱排除万难，斩奸除恶，魔挡杀魔，佛挡杀佛……总之，一切以爱为前提的牺牲流血，都是崇高可行的，适当的时候罗丝可以毫不犹豫地一脚蹬开富少未婚夫，悲痛地与家人决裂，和杰克去贯彻他们的爱情主题——很明显，杰克比那个富少帅得多也比较有情趣——一脚踏两船？NO，NO，NO，只有反面配角才做这样的事。

一夜之间，童话真的只是童话了。

草莓圣代和巧克力圣代你会选哪个？麦香鸡和麦香鱼若二取一，你挑谁？什么？你说你本来就有偏好，比较喜欢巧克力圣代和麦香鸡？那如果是榛果巧克力和杏仁巧克力呢？……为什么不准用食物来对比爱情？因为犬夜叉苦哈哈的脸姥姥疼舅舅爱？这样他就可以一边是爱情另一边也是爱情了？

不该用这么多问号，没有嘲讽批判的意思，真的是疑问句，因为怕这样速食爱情的趋势会在商品经济影响下变成商品爱情。交换条件评判标准，哪个爱你多一点，哪个你爱的多一些，钱权身价外表，眼耳鼻喉身段相貌……一一拿来称斤算两面，好恐怖。还好桔梗和葛薇长得一样，为犬夜叉省下些麻烦。

其实这样那样的问题肯定在战国之前几百年就困扰着情人凡人庸人……只是拿到现在来说，还是无法得出答案。

这个结，最后该怎么解呢？好在，这不是读者需要伤神的问题。

Endless 没完没了 《流星花园》神尾叶子

最初发现《流星花园》只有初中，一脸懵懂跟主角们一起傻笑不清楚爱情为何物；偶然听说《流星花园》完结是F4单飞出去开创“花样男子”新时代的时候，是的，花样男子，不是花样少女花样年华花样宠物等等等……一瞬间的陌生感茫然不知该欢呼还是苦笑——无法对花样男子致敬的我，以及曾经对《流星花园》有过好感的我，两者明显很难磨合。台湾量产型美男，标签口号都很响亮。也许此时我已经明白什么是爱情，可惜的是，那种东西却不再存在于这部红遍东南亚的作品。

跨度十来年，读者们开始疲软，也许连神尾老师自己都腻了反复无常的爱情游戏，变化不出新鲜。不得不说，是台版《流星花园》拯救了萧条的原作——此时我们已经不用去争辩《流星花园》或《花样男子》的名字翻译问题——很明显，流星花园看的是花样男子，两个毫无关系的名词完美结合天衣无缝。

其中利益得失以经济为基础毋庸质疑。媒体大众狗仔队群情激愤热情澎湃——大家的确很久没有如此一致而兴趣高昂地针对几个明星大抒特抒了，F4的出现不愧为剂强心针。专辑演唱会写真没完没了的报道和小道消息，两栖动物四处泛滥，娱记们不愁没题材没新闻。流星花园？管他是彗星卫星还是金木水火土，观众只在乎四张包



装精美的脸孔和精挑细选的身材。

可能“流星花园”的时代过去了——流星的生命太短暂太脆弱。神尾老师拖拖拉拉草草收尾，杉菜没能披上嫁衣作幸福状，道明寺飞去了纽约，不过爱情似乎仍在——方便接续。呀？我没说一定是狗尾续貂。

Fortunate 幸运 《不可思议的游戏》渡濑悠宇

夕城美朱不是第一个在时空中窜来窜去，被一群明明身世品行容貌都不差的男生们追求，表面作困惑状，内心可能笑到缺氧的女孩。面对这样一个从各方面来看都与吸引人或者出色等褒义形容词沾不上多大关系，勉强可以用憨傻来赞美一下的女子，她莫名其妙的好运气除了恨恨地念一句“狗×运”之外很难让众女性“扇子”信服。



鸡蛋和西红柿扔得差不多，反过来想，就连这样的普通女高中生都能有如此艳福，不得不说是作者为我们过分平淡的两点一线生活增添的希望。

爱情是希望，是一种社会福利制度之外的额外保障。

大概是尝到了伤害疼痛之后，傻姑娘美朱忽然有了自我意识，那些伤害和疼痛尽管有点生搬硬套，总算箍进了爱情的守备范围——但如果没有一个两个三个美男子或阳光青年超级特写镜头配无限深情FACE，很难说美朱还能继续活蹦乱跳到第二部。

现在渡濑小姐锲而不舍开始连载《玄武开篇》，据说反响还不错——看来不把四神的传奇都设计一遍她肯定不甘。无论现实社会的爱情多么市侩铜臭经济利益高于一切，女孩子都不会放弃做梦，想来渡濑小姐也是如此。

你很平凡你很普通你很没特点你淹没在人海里没人多看你一眼……但是，某日你翻开一本古书，越旧越好，然后金光一闪，有了和数位不同类型美男子的艳遇。是，是幸运作祟，一个很幸运的春梦。

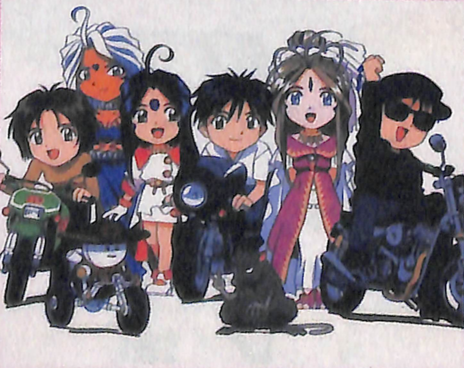
Gift 恩赐 《我的女神》藤岛康介

如果不小心在海边捡到了神灯，你会许什么愿望？如果不小心拨通了天界的电话，你会有什么要求？什么？空投一个女神？然后呢……你，你想不想和女神小小地谈个恋爱？

事实证明并不只有少女才幻想白马王子出现，麻雀变凤凰。为什么男性就不可以？既然有从录影带里走出来安慰你的的美少女，自然就有从天而降和你恋爱的女神。

现实里钻石王老五的确风光，但并不意味雌性过剩。女孩们眼比天高，造就了无数不快乐的单身汉，这是城市的社会问题。摆在面前严峻的难题：首先你要英俊，如果不够英俊，要有身高；没有身高要有钞票；没有钞票得有才气；没有才气至少有个性；没有个性表现要温柔体贴……什么？你连哄女生开心都不会？那，你只能靠运气了！

森里莹一，容貌普通，身高平均水准以下，



身分是穷学生，同学长挤在一屋当小弟，没有过女朋友自然不知道什么是女性的“命门”，运气也不怎么样，他得到的女神，是神的恩赐还是偶然的疏忽？无论理由如何，结果都是他不但平白捡了个女神，还另外搭配几个女神的姐妹，从此平凡到无聊的人生充满了种种奇遇。

虽然在《我的女神》中，只记得住女神贝露丹迪，对于“我”的概念模糊得很——森里不比横岛忠夫，缺少个性，有贼心也没贼胆，十足配角式主角，关键时刻还得靠众女神的能力。可是，这样好命的“配角”，谁不愿意去当？

容易被别人嫉妒的男主角，只能平庸，比如《Love Hina》的浦岛景太郎，又比如《我的女神》的森里莹一。平庸的好处是，我们相信“傻人有傻福”，而后开始自己的美丽幻想。

Hopelessness 绝望 《最终兵器彼女》高桥真



我绝对不是说拖着全人类的性命为主角的爱情做背景是值得称赞的事情，也不是说有点多的YY场面是需要我们大力发扬的东西。虽然很想用聊天或者抱怨的口气评论高桥真的《最终兵器彼女》来快意恩仇一番，在那些犄角旮旯里吹毛求疵。但如果说没有被那种沉重感动，那是骗人的。

感动的，不光是因为其中以爱情烹饪的主菜。

光是在本文篇幅之内就可以找到几篇以世界末日背景为题材的东西，一样是少男少女，一样柔弱纤细且不成熟，《最终兵器彼女》没有涉及艰涩难懂的科学研究或人类的精神世界，也没有人魔神的拉锯战，故事就像开篇阿修佯装不耐烦的表情和千濑羞红的脸所表现的一样，直白纯粹。阿修长段的内心独白，千濑断断续续地交换日记，紧张的初吻，犹豫不决的心情……仿佛一切和外界脱节，两个人的世界，用白色的壁垒隔绝了其他的一切，只想守住小镇里简简单单的小幸福……

前几页看得摸不着头脑，以为作品印错了题目，世界一片祥和，连小偷也没有，更别提什么兵器了。可能比之情绪紧张，开场就是大枪战的画面，平静被突如其来的战争和死亡打破才显得更震撼人心。为能保护喜欢的女孩而去参军的同学，初恋的冬美学姐，离开妻子踏上战场的阿铁，坚持在小镇继续生活的阿修，选择“兵器彼女”之路的千濑……被迫分开又互相联系着的人们，为了活着，为了心底最单纯的爱而想努力活下去，为自己所爱的人活下去，只要活着就还有相遇的机会吧？

高桥真老师从头至尾只字未提人类为了什么原因从而引发战争互相残杀，我们只看到不断流失的生命和希望，从硝烟弥漫的天空和小镇平和的画面交错之间变成千濑苦笑的脸上深深的绝望。

幸福，是奋力爬上地狱坡，看千濑红着脸说对不起；是在平台手拉手青涩的接吻……幸福是梦，孕育在千濑不断长大的身体里……最终回归，两个人建筑起来的世界。

挪亚方舟上，只有亚当和夏娃，所以不再需要希望守望盼望期望……

Innocence 纯真 《虹色辣椒》安达充

听到最多的是“和也喜欢上浅仓南了”，是谁说青梅竹马就是最快分手的那对？但我的确固执地不喜欢安达充。

胡麻介子菜和山椒陈皮……味道很浓也很足，果然“七味”。

“这是发生在未来的故事。”——爱搞怪又不会太BT的漫画家乐意做的事情。

故事的开端其实很普通，什么兄弟相认，欢喜冤家的兄妹没有血缘关系，身分特殊的父亲，暗中保护七兄妹的家臣……不会有太多悲伤和叹息的作品，画面与画面之间是生活平淡的沉淀，几点模糊，几点笑噱，都洋溢着纯真的东西。没有牵扯太多生死抉择（半藏的牺牲和浮轮的死是能另外拿出来细说的，此处不赘述），也不是两个美雪的进退维谷。

在安达充的作品里，美丽温柔善良可人的女主角如邻家女孩一样普通而普遍——现实里让人奢求的，在他笔下变得疏松平常。那些笑闹和小小的任性都是属于孩童时代才有，虽然很清楚所有认真严肃，真实变故都不是孩子的经历。没有负担地看主角们一步步走过的路，不平坦，但是很踏实。踏实，是说者容易行者艰——因为一份纯真，让我们愿意去相信，还未改变隐



藏在内心呼喊和希冀的声音，在他们的眼里和表情里清清楚楚传达出来。

毕竟，漫画家是代替我们把梦变成现实的人吧？

"臭氧层没有破洞，大气也没有受到污染。原始森林郁郁葱葱，河里有鱼，海上也没有浮油。当然，在那里都看不到刻有文字的珊瑚礁……为谨慎起见，我再说一次，这是发生在未来的故事。"——培养孩子所必须的东西全部具备。

我不会称安达充"老师"，坚决不会，不是因为不敬不喜欢，而是对他不老不变的认同。（笑）

Jackdaw 寒鸦 《天是红河岸》筱原千惠

首创是一种精神力量，需要依靠想象力和创造力；二次使用显得不够力度，但好歹算是对新生事物的追随和大胆尝试；不过，三度四度使用就会滥俗，泛滥得俗气——这种时候需要更多的是勇气——激流勇进，决不妥协，我是流氓我怕谁？

创作《苍之封印》时，筱原千惠是当红少女漫画家——一般当红少女漫画家不会太"少女"，否则阅历不足以吸引14岁以上的"扇子"。于是苍龙白虎玄武朱雀热热闹闹关系复杂，情仇纠缠剪不断理还乱。有这样的作品打底，加上同样热闹的《紫眸少女》、《双胞少女》（这么喜欢少女？……晕）辅助，我们当然会期待名字来势汹汹的《天是红河岸》。

并没期待筱原千惠会捧出历史剧大餐，也没多想爱情的大路桥段有多少翻新，但本着一



位"当红少女漫画家"的名号，我们至少能期待一下情节人设。男主角依旧英俊挺拔，女主角依然的媚眼如斯，反面角色奸诈狡猾，半路不幸遇害的配角苦大仇深……没什么大问题，就是尝不出味道。

时空穿梭见多了，不爱红装爱戎装也不新鲜，增加床戏都无法吸引更多眼珠……忽然的尴尬，所谓"当红少女漫画家"。仅剩的爱情主题，当然得紧紧攥在手心里——小女生，毕竟还是好骗的，哦不，是"容易吸引"的。

不过这种感觉好比用百年的陈皮熬的粥，陈年的陈皮成了精，粥自然特别精贵。可是再精贵，不过是碗粥，喝的是心里没有分量的奢侈，却永远不及饥肠辘辘时一碗香喷喷的白米饭。

（编注：寒鸦是一种会把别人家亮晶晶的漂亮东西衔回自己家的鸟。）

Kaleidoscope 万花筒 《少女革命》斋藤千惠



不能怪斋藤千穗创作功力的退步，毕竟在《少女革命》刚出世时，我们满怀希望看天上乌娜不可一世的表情，期待那群九头身美少年少女能有什么作为；毕竟斋藤老师一度创作了《白色圆舞曲》、《花音》这类既前卫（就当时来说）又有教育意义的作品。然后，喜欢不喜欢的人们前仆后继，愤然抗争，坚持自己的立场；再然后，偃旗息鼓，对视不语。

不语，并非无语，只是无话可说而已。

BL流行过了，SM过时了，正太LOLI浩浩荡荡过去，女扮男装或者男扮女装也已经没了市场。不是她无能，实在是读者胃口太刁滑。所以逼急了，把一堆东西揉捏在一起，用美丽的外包装一遮盖，算是和爱情友情亲情暴力细腻什么的都沾了点儿边。这就好像是不懂摇滚的人弄出朋克的造型就以为自己得到真髓了一样有着"掩耳盗铃"的自慰作用。

漫画家不怕被骂，怕没人理。

这和那些恨不得每天绯闻见报的演技三流炒作一流的明星是一样的心态——此处绝对没有指桑骂槐的意思，是指着桑树骂桑树罢了。

不能昧着良心说《少女革命》是一部好看的作品。不在于她把商业化的要素当卖点还含羞带怯装纯真，而是以爱情为幌子骗取读者柔软内心的支持——我们这不是在歌颂爱情么？不能让混在革命队伍中的害群之马扰乱秩序。

不知道为何一想到《少女革命》立即想到了万花筒，因为她似乎貌似能和"美得虚幻脆弱"之类的形容沾亲带故。在《少女革命》中变幻出的是商业化后的浮躁和肤浅。美男子的POSE和美少女的神情同样没有真实的感情基础，却妄图能够感动谁谁谁。

作为曾经一度很受欢迎的畅销少女漫画作者，如果创造是一项很高的事业，你何必去吃那个苦？如果创造是一件很低的玩意儿，你又何苦继续趟那股混水？

Loyalty 忠诚 《纽约·纽约》罗川真理茂

《纽约·纽约》是BL的一次胜利。

大凡坚持不懈的BL追随者们以例证证明BL的可存在性，首选不会是《绝爱》这种主题太阴暗的作品，而是在很长时间里牛气烘烘的《纽约·纽约》。

跟非常纯情，看到H场面不只皱眉头连鼻尖都跟着皱起来的女孩子聊BL，最好从《纽约·纽约》开始——很长一段时间，被冠上了无数光环的它是绝对靠得住的救命稻草，因为爱情忠贞的浪漫成分在，我们不会排斥千年恒定的经典模式。看到梅儿和肯在上帝面前宣誓爱情，98%的MM会动容，不管她是否同人女——还有2%是失恋的MM以及有过失恋痛苦经验的MM，难保她们不会因此再次燃起爱的希望。

最开始不喜欢罗川老师，因为人物不够美形——在美型无敌的年代，不以画面赢得读者不是那么容易的事，加上盗版画质的雪上加霜，笑脸被压缩的两个主角却不变地微笑。

彻底改观第一印象的是肯邂逅梅儿时的第一句话："我认为，这就是命运……"不是所有人都能把俗套的话说得如此自然而骄傲。如果一见钟情是命运，那在一生的过程中，牵连起命运两头的生和死，也牵连起两个生命，一段爱情，几近半个世纪的相互依靠。这不是伤情的故事——不愿下此定义，再大的痛苦过后，20年，30年后，当承诺失效誓言不再，当期待激情狂热失温，留下的是什么？定格着的相濡以沫，相敬如宾，执子之手，与子偕老，故事内外，都是脉脉。

不是神的人类，一个转生的刻骨铭心足够独自追忆三个再世，人自然是脆弱的，却有着足



够坚韧的意志力。

在BL泛滥的当前，H之风愈刮愈盛，社会问题人性考验起伏波澜非情欲……包含了这些的《纽约·纽约》真的有许多值得夸耀的东西。而夸耀并非罗川老师的初衷吧？爱情，才是她想表现的主题，百年，千年，循环往复，无法撼动。

人面不知何处去，桃花依旧笑春风。

Maturity 成熟 《相聚一刻》高桥留美子

《相聚一刻》和高桥老师其他作品相比，主角们的年龄有明显地提高，至少也是过了双十年华的成年人。只是，故事的发展中他们没有表现出多少成熟，这不是高桥老师创作能力有限，是角色需要。

最初就显示出高桥老师对爱情选择题的浓厚兴趣，不论是《1/2乱马》、《福星小子》还是《相聚一刻》，或者现在红得发紫的《犬夜叉》，这说明高桥老师对不同时期的爱情选择题有深刻地把握。

重考生、年轻寡妇、英俊网球教练……这样的组合光用新鲜描述不清——写给不得志和曾经为爱迷惘的男孩们看的作品。表情瑟缩毫无个性的五代在年华流逝中成长，明白自己要的是什么，虽然，八年，真的很漫长。红颜易老，还好，他们是故事中人。

B暗恋A，D和B是恋人，C在追求A，A在B和C之间徘徊，之中还出现了FGH……爱情在故事内外都是如此不成熟的形态。我们假装不在意——可，谁说我不在乎？爱是没有道理的，如果你还能保持理智，你就还没踏入爱里。

不明白为什么响子没有选择各方面来看都更加出色的三鹰，比起在响子和须惠间犹豫不



决的五代，三鹰难道不更可靠一些么？这也许就是爱情，没有道理可循——男主角的优势立竿见影。

以前看到某文介绍《相聚一刻》里出场人物的名字都和数字有关，音无、总一郎、一之濑、二阶堂、三鹰、四谷、五代……八年的等待和磨折，人生由无数数字组成，其间是我们所有的过往经历。数字的记忆，直接得不容你忘记。

在现代忙碌的工作之余，缺乏自省的时段，看看《相聚一刻》，赚取一点有时效的诗意，对自己也对生活。

Nacre 贝母 《印度恋曲》神智子

《印度恋曲》是高中时不经意看到的作品，同所有被我“以貌取人”的作品一样，最初，它并不是我的首选。当时只有三卷，然后，再一次为自己的“以貌取人”汗颜——感动，也许是跟画面的美形程度无关的。

一波三折的爱情太俗套，无数赚女孩热泪的少女漫画家都是如此擅长折磨男女主人公，于是，来之不易的爱情才更凸现得弥足珍贵。只是，读者已经比较难被感动。

《印度恋曲》的主线自然是爱情。否则就没有青石相赠，没有为拉merged斯坦内乔多布尔的异国王妃，就看不到回教基督教和印度教的融合。

莱依·贝尔·班士和西尔·阿吉特·新的爱情——花了很大力气才记住这么长的名字并未让我觉得累赘——跨越了国界战争宗教人种的爱情，其间的辛酸磨难比口头说上去要艰辛几十几百倍，尽管所有的爱情开始都是美丽的童话。

“在那之前，印度对我来说只是个遥远的童话王国。一个有着阿拉伯骑士冒险故事的梦幻世界。然而有一天，我忽然成为童话世界的主角，真是做梦也想不到。”

失去双亲，背叛祖国，经历战火，坚强的莱依是一个沉默的贝母，爱情是疼痛和幸福的沙，她用柔软的身体去孕育美丽和希望。做历史的旁观者不啻是轻松写意的事，适当地抒发自己的感情见解然后相安无事地过自己平静的生活，可是成为历史的创造者需要怎样的勇气和决心？这不是小家子气局限在爱情里的范畴，而是能够由个人上升到国家的单位，贯彻自己的正义步上荆棘之途。

故事的完结自然还是圆满。读者喜欢在担忧焦虑过后安然接受地久天长。而历史迅速地翻过一页页，在缝隙中微笑的少女莱依，用她最大的力量创造出童话的理想国度，穿过战火的硝烟洗礼和分裂的危机终被她的柔软承担下来了。

于是，有了自柔软中孕育出的珍珠，有了神话，有了新的一篇。

故事完结，梦，还在继续。

Overwinter 过冬 《千年女优》今敏

介绍《千年女优》给我的是一位男性朋友。这部动画电影让他落泪——他不是个感性的人，我知道。

导演今敏很艺术家的样子在各大电影节上捧类似小金人的奖杯，表情得意，原来也是在宫



崎骏大师身边蛰伏了多年才一鸣惊人——意料之中。《千年女优》本来不是刚刚出道或者有点动画功底就能创作出来的作品。用文绉绉的话来形容，是“人文气息浓厚的艺术电影”，再把范围缩小则是“极具日本特色的人文气息浓厚的艺术电影”，精致哀怨唯美。

一代名伶千代子传奇的一生，被一把钥匙贯穿始终——初恋的爱人留给她的钥匙，锁住了一生的幸与不幸。追赶远去的列车，伪满洲国火车遭土匪袭击，疾走的亡城公主，拯救恋人的刺客，会见爱人的艺妓……一颦一笑间时光随镜头流转，青春不回皆幻境。自己所要的终究没能找到。不断遗失寻回的钥匙，是梦魇还是幸福？

当年华老去，病榻上再次握着钥匙，面对当年的风光和凄苦，经历的种种都失了颜色，爱人的背影却依然清晰。追寻一生的东西，原来是一场未知的梦，不愿也不想醒来的自己被困在梦里，用女伶的身分去一遍遍地体验。

今敏并没涉及多么艰涩难懂的主题，简单勾勒便成风景，一声叹息几多惆怅，仿佛还是《情书》的年代爱情不变的平静和美丽。

想到友人的眼泪，想到昨日落花情结的自己，哪怕几分钟，尘嚣远去，这种感觉，很好。

Pornography 情色 《霸王爱人》新条真由

新条前辈不是没有风光过——或许她在特定年龄段的读者群眼中依旧风光——视觉系的四个猛男以音乐为媒大谈情爱（注意，是情爱而非爱情，你绝对没有看错），在日本这个不分年龄长幼性别雌雄的国家是多么讨巧的一个主题。女主角毋庸质疑是用下半身作词的人——说明她比木子美比情客走得都要早——不过表面上纯情纯真纯良都没少，无辜的大眼睛比例不对称地圆睁着，永远是受害者的表情。

如果说《快感乐园》的世界还有点遮掩，犹抱琵琶半遮面，到了新世纪，新条前辈可能觉得没必要这么“保守”，既然都说了“情节不够，H来凑”再羞涩下去反而被人笑话，索性“透明度”全面解禁——可惜，解禁了肉体了，还是不艺术，甚至娱乐也称不上。

《霸王爱人》从标题上来听就能直接从头猜



到尾，一点悬念也没有。女主角的名字一直没能记住，男主角是叫黑龙么？有印象实在不容易，只因这类外号不稀罕，这里那里哪里都看到过，同青龙帮白虎会什么的一样没有新意，直逼改革开放初期的国产枪战片。情节基本能够忽略。女高中生和黑帮老大的孽缘，曾经风流浪子下半身没人格，现今柔情蜜意为爱死去活来，不过基本是床头吵架床尾和。女孩越天真越单纯越好，男人越邪性越疯狂越好——在床上例外，是各取所需。

不知道为什么有那么多少女对此作趋之若鹜，是否真的国内SEX教育落后至此？还是霸王和爱人只为虚荣？如果是虚荣，难得一次也足够了，呕吐或者醉眼迷离，表示"不过如此"还是可以的。这也许是霸王和爱人的惟一用处。

其实，觉得Pornography是一个文雅的词，真的不太适合形容这样的作品。SORRY！

Questionable 困惑 《间之楔》吉原理惠子

看《间之楔》的时候很沉迷，不论是小说还是动画，都一把鼻涕一把眼泪的，这不是个别现象。

接着铺天盖地的背景分析人物研究同人臆测纷纷出炉……忽然腻了，热情如落潮退去。互相折磨的感情本来经不住太多推敲，而爱情本身也不能探求太多因果原由。偏偏狂热的追随者们高涨的激情禁不住要为它下定义，树碑立传，才能继续心平气静。

RIKI和IASON之间仇视的眼神和肉体纠缠不断交替闪现，恐怕连他们自己都不知道是因为执念还是精神肉体都成习惯——就如不知道《间之楔》真正吸引MM们的是H还是感情。中毒般重叠起来的身体填满了苦闷和找不到出口的黑暗情绪——RIKI死撑的表情和IASON装出来的冷静——一起堕落。

"people, somehow somewhere, have to support each other to live. No matter who is whose support, I don't quite understand it, but rebelling against each could only draw them close. I suppose, perhaps it was fate. Master and pet, you may be reluctant to accept, but some love can only be required in such an ending……"(Guy)

只要牵扯上命运，多桀的主角们诸多不合理就顺理成章。忽明忽暗的烟头一次次闪过，LAST KISS极大满足了同人MM的自虐心理。只有剧情中人才明白什么是没有选择的——命运，不过是Jupiter手间的玩物，无所谓blond或mongrel。叼着黑月亮的IASON和甜美微笑的RIKI，谁说这不是他们一生最自由美丽的时刻？复杂的背景设定人物关系，是只为了最后一刻的自由而存在吧。

吉原理惠子能把色情表现得很文艺，可能是商业本能，也可能是女人天生对爱情唯美和绝望的向往。

Revolution 革命 《凡尔赛玫瑰》池田理代子

不经意发现奥斯卡的传奇故事已传承了三十多年，之间宝冢姑娘们浓妆的脸换了几遍，可是她的美丽未变。时至今日不会有铁杆的漫画版"扇子"爱得撕心裂肺，但提到启蒙漫画，必然提到池田理代子老师的《凡尔赛玫瑰》，语气谨慎而崇敬。



《凡尔赛玫瑰》的爱情是献给舞台的，华丽大气，盛装的女王精致的礼服贵妇暧昧的笑脸，18世纪的法国奢华堕落的皇室生活，挥霍无尽的空虚和寂寞的夜。

历史上臭名昭著的玛丽皇后在《凡尔赛玫瑰》里是悲剧核心。对汉斯隐忍的爱是她悲剧的开端与终结。因为皇族的身分，她坐拥无限高贵却企求不到一点爱情。道德良知折磨她的精神，生活的空洞折磨她的身体，在断头台闭上双眼一刻，或是不想再多看一眼让她失望的世界，被诅咒的王后身份，是限制她幸福的元凶。而奥斯卡，在对汉斯斩不断的情愫里发现自己女性的一面，也是后来了解到对安德烈爱的伏笔。贵族与平民，光与影，忽然意识到爱情的他们不知所措——也许戎装马背才是适合的归宿。

卢梭，罗伯斯毕尔，杰斯特，拿破仑……欲重写历史的人与投身历史的过客，互相审视，不是冷眼，彼此都全情投入。一无所有的拥有自己不想要之物的人，互相的角力，革命，一番新的轮回。

为想爱而不能爱的时代悲哀，为寻觅爱而放弃爱的时代悲哀，为找到爱而不敢爱的时代悲哀。

若干年后，回首那一阕。历史的光线有点微弱，我们依然能看到他们的影子，热烈鲜明。

1755年9月4日，汉斯·亚克塞尔·偶·菲尔逊出生于瑞典；11月2日，玛丽·安东妮德·乔瑟夫·姜奴出生于奥地利；12月25日，奥斯卡·德·杰尔夫出生于法国。

Staunch 坚定 《战神Mars》物领冬实

你永远猜不到上帝决定你与谁相识相恋，爱情到来之前往往忘记扣门，就像坚野零遇到麻生绮罗，朦胧的神情清澈的眼睛——命运在哪个视线里改变了原来的路线，纠缠一起。

我们痛苦的时候知道有叫时间的东西，把一切风干束之高阁，以为不去碰触就能像什么都没发生过一样去创造新的经历。私人空间里的东西，所有神秘都带着血色，自己不想靠近更害怕那处软弱被任何人窥看。而爱情的危险性之一，是两个人分享同一个空间，秘密不再是秘密……我们如何去相信？背叛仿佛转瞬即来。

并非很多女主角都有绮罗的不幸遭遇，虽然现在继父侵害养女的事件时有发生。她装作往常继续勉强自己笑，空洞又紧张，但毕竟，她还在微笑，温和无害；并非如零般热爱赛车的男主角都有机会面对一张相同的脸越过自己的肩膀坠落，人的生命薄得像一张纸，撕碎时无声无息。他打架夜游行尸走肉……生命架在车轮上，速度感才能给一点分量。

MARS，战神，不停歇往前冲的生命力，也许最终想挑战的只是自己，一个人孤独地和内心的恐惧战斗，越来越多积累起来的寂寞……然后，相遇，重叠起来的不同的痛苦，忽然之间有了依靠，可以去相信。

战神，是绮罗，是零，还是那些同样在和自己内心战斗的人们单薄的恐惧具体化的形象？人或许真的要有所寄托才能生存下去。如果自身已没有依托，未来，自己活下去的意义，就因另一个人的出现而丰富吧。



"等我满18岁，我们就结婚。"当零这么和绮罗约定，我们知道，所有风化成灰的过去，尽管留下了很深的伤痕，都已成了时间里的记忆，那是属于两个人的东西。

Tribulation 折磨
《窈窕淑女》大和和纪

现在已经很难看到单纯就爱情描写爱情的作品。内心一直相信，只有把自己感动到极限的作者才能深刻体会到这种单纯的可贵和美丽，而《窈窕淑女》是这样一部作品。

提到大和和纪，新一代的"扇子"可能只闻其名不见其作品了。那种很有时代特色的画风的确不能用华丽精致来形容，尽管在看《源氏物语》时吹花飘雪的人与景已经够称为当时的美型典范——不过拿到现在来看，审美还是有一点距离。

当时的少女漫画有深沉的思考和思考背后更多的疑问，不同的读者会得到不同的答案。而现在我们却习惯接受情节和人物的摆布，好象廉价肥皂剧，来来去去是苍白的内涵。

一直想找到一个适当的形容词来描述美绪。坚强？温柔？勇敢？……我不知道哪个词语更加合适。无关大概念的国家民族，美绪只用最基本的道德做思考，已足够。为家庭负责，为爱情负责，为事业负责，为自己负责——而已。轻轻巧巧几句，我们能做到多少？

我们看不到纠结起来的疼痛或者怨恨，虽然我们也看到她泪水激滟的脸孔。她用女性的柔软与体贴熨烫着时代的伤痕，经过风浪，笑容无恙。

混沌在平稳里面分崩离析，重者下降，轻者上升，造就了世界初始。美绪的精神力战胜了命运。在关东大地震的震荡中重新崛起的，不光是城市，还有新的信念。

Uncertainty 不确定
《EVA》庵野秀明）

我们在《EVA》激情燃烧的岁月激情地研究它的人文生物学宗教心理学……不过跟爱情无关。都什么时候了，卿卿我我不是不负责任，而是罪恶啊，若为自由故，两者皆可抛。

不要以为凌波对你笑一笑就美得找不着北，那是作者的花招，不是爱情；不要以为明日香喳喳呼呼倒追加持是少女情怀，也许不过是恋父；还有加持与美里，美里与碇司令，碇司令与唯……是的是的，都和爱情无关，也许打了擦边球，但没有告白没有我喜欢你我爱你没有你我活不下去……有暧昧没爱情。《EVA》的世界，活着就是奢侈，何谈爱情？

故事里不缺自闭少年没表情少女有心理问题的姐姐有型的哥哥和装酷的中年大叔，想玩



玩爱情的把戏，很容易。不过，庵野大神偏不。

因为好奇，擅自揣度其原因。

战争背景的作品，爱情的地位显得尴尬，毕竟读者不再是当初"拥有爱就能生存下去"的拥护者。走马观花许多大背景的作品，看惯了生离死别海角天涯各自一方，镜头一转是几个十年，物是人非的悲哀，眼角却是干燥一片。《EVA》里也是生离死别，哀怨的眼神收拾起辛酸的笑，破碎的镜头尖叫痛哭都是孩子的声音，如此，庵野大神放弃爱情了？把地球的命运啊人类的未来啊压在孩子的身上，是大人的狡猾还是绝望？赌徒似的心境。能够表现那些东西已是不易（不过说实话，很多朋友都说没看懂《EVA》的主题，那是后话）。

可是，我们还是有千般万般的不愿相信——竟然没有爱情？于是，他她或者他们的一言一句一个表情一个动作在读者眼中都有了特殊的意义。

"Take care of yourself."将来的路，毕竟还长。

Vacant 空虚
《NANA 这世上另一个我》矢泽爱

无疑，《NANA——这世上另一个我》是属于城市小资情结的作品，抑如安妮宝贝醉生梦死的网络小说一样能引起城市女孩的共鸣——不过两类共鸣稍有不同，安妮宝贝行如鬼魅，不真实的艳丽；矢泽爱则非。

Sex pistol的朋克节奏，浓妆艳抹精致的脸，模糊的表情和语言，放大了奈奈的微笑和娜娜的歌声。这是一个充满了空虚寂寞的城市。玩朋克的少女害怕独处湮没生命的沉默；不断恋爱和失恋的少女陷入断断续续的不安和不知道



——不知道来自何方去往哪处。她们都在爱情里，有点闷，有点苦，但仍笑得出来。这是城市的味道，浮躁暧昧而且浅薄，因为人们没有多余的时间去推敲爱情的重量和质量，所以不得不速食——同泡面快餐一次性产品一样，投入自己设定的爱情，在保质期里畅快淋漓地哭笑。尽管，娜娜特例独行坚强美艳，骄傲得不可方物；尽管奈奈温柔细腻烟行媚视，让人又爱又恨。

可是，她们的爱情温度好低。

《NANA》果然有了很多共鸣。因为各大动漫论坛上巨细弥遗陈列着她们的故事她们的快乐和不快乐，然后照镜子一样对比自己的种种，对娜娜无限崇敬，她手臂上绽放的莲花，莲颈项锁起的不语……忽略上世纪70年代朋克伤花怒放的年代：1978年10月12日，南茜·斯底根的尸体被抬出纽约切尔西酒店；三个月后，被指控为凶手的席德死于毒品过量。

我也不可幸免地喜欢《NANA》，因为，人在城市，有时候，身不由己。

Wreckage 残骸
《绝爱》尾崎南

喜欢《绝爱》的日子是飘过去的，因为那时还小。听不惯周遭无差别崇拜的尖叫声，故而坚持只是"喜欢过"而已，这个"过"说得并不勉强。因为那样的爱情，做戏的成分太明晰。怀春情怀的年纪才会被骗，仅此一次，下不为例。

美女漫画家尾崎女王，自己的生活已经可入漫画，注定她不论本人还是作品都会被贴上标签——出售。所以《绝爱》的销量与拥趸人数成正比；尾崎女王的荷包质量和她的笑容成正比。所以她能任性地撒手不管两个残疾人士的死活，忙着发展自己的演艺事业，在疲倦之后（怀疑她手头开始紧了），重拾起来娱乐大众。

晃司和泉在人前做个亲密动作就能引发无数同人MM的尖叫，不难想象若是他俩泪眼凄凄，相视无语能有怎样的效果——读者比故事中人更执着地期待他们的天荒地老。他们的爱情早在十年之前就贬值成商品贩卖，同物价一起沉浮。

残缺的感情用激烈的语言和极端的行为补足一个有裂缝的圆，仿佛一张无奈苦笑的脸，笑容当然勉强。当晃司以杀人嫌疑犯的身分恍惚地出现在泉面前，笑得迷离的泉似乎预示了一个没有终点的结局。

我们以为故事就此落幕，另类及同样的残缺感……只是尾崎女王很没有个性地杀回来，"终章Ⅱ"。商品没理由不利用够，只要她高兴两个苦命的孩子要一直苦下去，终章Ⅲ，终章Ⅳ，终章Ⅴ……

不过，她遗忘了一点，残骸是永远补不全的，不论她用多么牢固的糨糊强力胶，裂缝总会在那里。



X 未知数 《彼氏彼女的事情》津田雅美

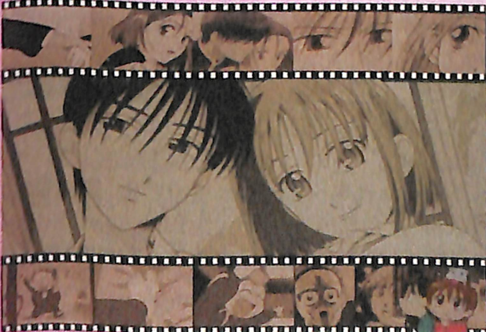
X，未知数，不是世纪末友情与爱情的英雄浪漫大对决，不关命运什么事。

宫泽雪野对着镜子练出来的笑容自然无懈可击，有马总一郎有性格缺陷的优秀不历时绝对看不出来。本来，两人各占一半天空相安无事各过各的日子，各有各的拥护者，井水不犯河水。而当有马对宫泽告白时，知道故事开始，好戏正式开幕。

无法真的批评宫泽本质如何如何虚荣，自己内心某处肯定躲着这么个暗色的影子，想万众瞩目，想万人之上无人之下——做不到，不过是因为没她那么深的执念而已。

男孩女孩对对看，映在眼里的一半是自己想象出来的美好，音容笑貌青春灵动却有点不真实。以貌取人，不是偏见而是植根于心的顽疾，使我们很难在第一时间以主观作出正确的判断。所以有马告白的女孩并不是宫泽，是有马眼里的宫泽吧——谁说眼睛不会欺骗我们？

爱的那个人巧笑倩兮，是否同“以为”的一样令自己心醉？我们在不断和自己的幻影恋爱，还是愿意去接受可能失望的事实？我们相遇，



错失，哭泣，成长，在生命过程中懂得珍惜与放弃。无论有马用多么老气横秋的表情面对现实里的不如意，内心还是轻狂少年。

爱情并非只有馥郁的芬芳，她和人生一样充满未知，大家都清楚它不算什么禅机，可看不破的就是看不破——这时恰同学少年，所有的未知都是冒险，爱情亦然。

而宫泽和有马，在冒险里找到对方，分享彼此。



青春是最大的财富。35岁后再回看双十的风华正茂，内心可能会嫉妒。

濑户一贵面对苇月伊织时连三秒前的事都忘记，结结巴巴什么都说不清，误会因此开始，待到何日结束？那时的爱情，犹犹豫豫，苦辣酸甜也是滋味，错过很可惜。

《I'S》的世界，时间没有静止淹过三年，青春成为回忆，人被留在原地，没有说出口的心情，压了太久等待爆发或是灭亡。

在看《I'S》之前就清楚它是属于男孩子的恋爱故事。心底隐埋的是少年情怀，欲言又止担心的是和女孩不同的东西。虽然作者对人物心理的刻画和情节的把握可谓老道（原谅我实在不喜欢那个结局，刻意抬高爱情，反倒降了格调），但是，共鸣感小了很多——认同是认同，不着痕迹的认同。



只是忽然能重审一下青春——促成了等待和再来。一贵和伊织再三地失之交臂，因为年轻能够无所顾忌地重新开始。在越来越广泛地把恋情当成青春期精神寄托的现在（是恋情，跟爱关系不大，意味着某个被称为“男／女朋友”的人，满足幼稚的寂寞和虚荣心），爱情反而变成了雾里看花的不真实。好在他们用他们的方式，守住了他们想得到的东西。

海誓山盟显得虚情假意，因为盟誓带点无奈和被迫，被迫不会有痛苦的甜蜜或折磨的快乐，不会把一点一滴如获至宝存进心灵档案里。

几年以后，记不清一贵和伊织拥抱的场景，但是眼前依然能看见两张羞涩的脸，青春还有爱情，纯净的味道。



山田太郎堪称新时代的新喜剧偶像——既然是偶像，外形条件不会差，拍真人剧也找当红小生肉身亲临。

如果闹剧成了理所当然的喜剧形式，还有什么不可以？

既然有把简单复杂化的由贵阿姨CLAMP姐妹，自然有把复杂简单化的川添真理子早川智子，以及森岛爱。前者把爱情当成拯救世界维护和平的消耗品——不但作者累，主角们累，读者也跟着受累；后者三下五除二把爱情当成制造笑料的附属品——不是高桥老师时不时来一段的黑色幽默——背景图片哪怕是最老土的“蓝天白云，灿烂的阳光”也会有爆笑的效果。导出公式：周星驰的招牌假笑＋平凡对白＝名利双收读者拥护……这是类比，主要是想说明结果诱人。

山田太郎琉璃仙中原须奈子，才子佳人美少年。不向往爱情爱金钱有之（生活逼的）；对爱情疯狂追求不惜抛头颅撒热血有之（只限美女）；把自己“关在”黑暗世界坚决抵制美丽的闪亮生物有之（爱情害的）……不想讽刺什么，至少闹剧爱情比虚情假意的对白让人畅快。

本来嘛，主角是戏子，作者是骗子，读者是傻子，各司其职。

非常清楚情人节不是为了巧克力鲜花钻石项链高级化妆品或者名牌时装……（对了，为什么主要是男人花钱？）如果哪部作品里的女生因为礼物的价值高兴，她绝对不是女主角。我们自己可以恶俗甚至堕落，漫画的纯洁性却不容改变。

习惯看女主角百般不情愿把巧克力塞进男主角手心，或羞羞答答递上亲手制的点心；看男主角傻呵呵地把情书揉成一团，不敢跟心上的她多说一句，背地里恨得紧咬牙根……暗恋其实也很美丽。

无须苦候圣瓦伦丁，有情人的时光，每天都是节日。



文：格里弗斯

围绕在《影之心II》身边的一切

第一次世界大战简介

本作的故事发生在第一次世界大战刚刚开始不久的欧洲及日本，虽然关于一战的东西应该是中学历史课本必备的常识了，不过考虑到现在的学校历史课其实并不受重视，还是来作个简单的补课吧。以下是个人版本的一战简介，希望历史老师不要打我……

第一次世界大战开始于1914年，结束于1918年。

分为德国、奥匈帝国和意大利三国组成的同盟国集团和俄、法、英三国组成的协约国集团。战后统计协约国总计动员军队4218万人，损失2210万人，死亡515万人。同盟国总计动员军队2285万人，损失1540万余人，死亡380万人。交战双方直接战费1863亿美元。（想起了机器猫里的台词"战争就是赔钱的买卖"-_-b）

为瓜分道具和经验值……不对，是争夺殖民地和霸权，先是8个欧洲国家开始捉对厮杀，（德国、奥匈帝国阵营VS英国、法国、俄国、比利时、塞尔维亚、黑山）战火蔓延至38个国家，15亿人卷入战争。战场包括欧、亚、非三洲和大西洋、地中海、太平洋等区域。

法国战场是决定战争全局的主战场，不知道这是否是《影之心II》将开场选在法国境内的原因呢?

1914年6月28日，奥匈帝国皇储弗兰茨·斐迪南到波斯尼亚检阅部队，在萨拉热窝遇刺。7月28日奥匈帝国对塞尔维亚宣战。7月30日俄国宣布军事总动员。8月1日，德国对俄宣战。8月3日德国对法宣战。8月4日英国对德国宣战。1917年4月6日，美国对德宣战。1917年8月，段祺瑞政府对德宣战。约17.5万中国劳工被强迫送到欧洲和中东卖命，死亡2000多人。

1917年，11月7日俄国爆发十月革命，沙皇尼古拉二世退位，俄国退出战场。1918年11月30日奥匈帝国投降。11月初，德国十一月革命爆发，德皇威廉二世退位。11月11日，德国投降。一战结束，共历时4年零3个月。

一战中，驾驶老式双翼飞机的空军第一次参加实战（虽然作战方式原始得要命），坦克和毒气等武器也都是第一次投入战场。

由于战后的巴黎和会对德国实施了过于严厉的制裁，导致了纳粹上台的温床得以产生，所以说二战的种子在一战时就已种下也不为过。同盟国、协约国两大军事集团在战争中都耗尽国力，精疲力尽。而真正的赢家，只有狡猾的美国而已。

部分场所及人物考证

ドンレミ村（多雷米村）

故事的开始地点。英法百年战争中涌现的英雄圣女贞德的故乡。因为具有这样的历史意义所以德军势必要将这里拿下。

因为没玩过一代，不知道选取这个地点有什么特殊意义。不过在游戏里似乎仅仅作为开场舞台而已。值得一提的是游戏里这个村子里也有个名叫珍妮的小女孩（在开场被大个子雷尼挟持为人质那个），后来不知道为什么成了出没在主角威尔心中的幽灵。难道想说这个罗莉是圣女贞德的转生体么-_-ll（贞德的全名叫珍妮·达克）

チフォージュ城（蒂福日城）

游戏里的隐藏迷宫。选择这个地点作为隐藏迷宫相信也是为了和作为出发点的多雷米村相呼应。因为多雷米村是贞德的出生地，而蒂福日城是贞德的战友兼追随者德·莱斯男爵的城堡。

心目中的偶像贞德的死，给德·莱斯男爵造成巨大的打击，导致了他后来作出惨绝人寰的恶行。贞德死后回到领地的德·莱斯男爵过着隐居生活，疯狂迷上炼金术、黑魔术、恶魔礼拜等邪道。他供养的黑魔术师妄称需要男童的鲜血以召唤恶魔，于是开始差遣部下到处诱拐流浪在街头的战争孤儿，带回城中残酷杀死，他本人也逐渐沉迷于血和变态的快感中愈发疯狂。

1440年案发后，发现了大约150具男童的尸骨，推测被害人数在300以上。审判时候主动要求死刑，1440年10月26日被处以火刑，死时36岁。曾经是为国而战的英雄，如今称为嗜血的狂魔——这类动漫游戏里常见的剧变，一旦成为真实的历史，还是令人觉得丝丝寒颤的。

至今，德·莱斯之名仍与吸血鬼的传说密不可分——法国小说家于斯曼（Joris-Karl Huysmans）在小说《在那儿》（1891）里把他描绘成了不折不扣的吸血鬼。

沙皇尼古拉二世



虽然在游戏里只有几分钟的戏份，但这位末代沙皇还是值得着重叙述一下的。因为相比中国的末代皇帝来说，这位末代沙皇实在是太不幸了。

尼古拉二世全名尼古拉·阿列克山德济维奇·罗曼诺夫。是延续300多年的罗曼诺夫王朝的最后一位沙皇。

尼古拉于1868年出生，皇太子时期为西伯利亚铁路建设委员会主席。1891年前往海参崴主持出席西伯利亚大铁路开工仪式时顺路访问日本，在大津被刺伤。1895年与德皇威廉二世联合干涉日本归还辽东半岛。1900年镇压义和团之后占领中国东北。与日本争夺朝鲜和满洲，1904年日俄战争爆发，1905年旅顺被日本攻克之后，在首都发生"流血星期一"事件，爆发1905年革命。斯托雷平改革后暂时度过难关，但是又陷入更复杂的巴尔干问题也就是一战的前奏。

尼古拉二世的儿子，皇太子阿列克谢（就是游戏里被拉斯普钦捉走那个红衣小正太）患有血友病，沙皇长期隐居在圣彼得堡的皇村和黑海的利瓦古亚宫，与家人待在一起。由于皇后过分宠信怪僧拉斯普钦，引起了年轻贵族和军官团的强烈不满，最终导致尼古拉二世失去了军部、官僚和资本家的支持。1914年，俄国加入第一次世界大战，但由于军备落后，军官、士兵素质低下，后勤运输缓慢等诸多原因，俄国连战连败，死亡人数高达一百五十万。军队士气低沉，大批士兵开小差。政府只能从后方调集农民工人上前线，进一步造成恶性循环。



尼古拉二世为了鼓舞士气挽回局势，于1915年御驾亲征前线督战。但因为他并不具备军事才能，俄军依然连战连败。军队和民众更加不满，且普遍对其能力产生怀疑，俄国的空气中充满了动荡和不安。

尼古拉二世开赴前线后，政府形成权力真空，因治愈皇子阿列克谢而得到皇后亚历山德拉宠信的怪僧拉斯普钦飞扬跋扈，并开始干预朝政。（游戏里描写的大致就是这一段，但往后就完全是幻想的展开了。）1916年，对此已愤怒得无法忍受的宫中贵族杀死了拉斯普钦。但民众的愤怒并没有因此平息，而是将怒火转向了皇后和沙皇。到了1917年，战争已经逼迫俄国经济陷于崩溃，政府为了弥补战争开支反而提高税收；全国物价暴涨，粮食短缺，罢工、示威频繁；整个沙皇俄国内上至贵族下至平民全都恨不得早日退出战争，盼望皇帝下台。这种局势下，就算尼古拉二世再怎么有心回天也于事无补了。



沙皇一家
皇帝尼古拉·阿列克山德济维奇·罗曼诺夫。
皇后亚历山德拉·费奥多萝芙娜。
子女5人
奥尔加女大公、塔季扬娜女大公、玛利亚女大公、安娜斯塔茜娅女大公、阿列克谢皇储

1917年，德皇威廉二世指令将列宁从瑞士穿过德国领土护送回国发动革命。1917年3月，首都圣彼得堡市民发动反饥饿游行，引发二月革命。3月2日沙皇退位，传位给弟弟米哈伊尔大公，但是遭到他的拒绝，于是，罗曼诺夫王朝灭亡了。

尼古拉二世退位后，英国拒绝接受其家族前往英国避难，沙皇一家被临时政府安置在西伯利亚的托博尔斯克。11月7日，俄国爆发十月革命，沙皇全家被布尔什维克军队逮捕，囚禁于叶卡捷琳堡。1918年7月16日深夜或7月17日凌晨，沙皇全家连同医生、司机、厨师、女佣共11人被看管他们的布尔什维克官员杀害。他们的尸体被浇上硫酸和汽油销毁，残余的骨渣被埋藏在叶卡捷琳堡地区的一个废弃洞穴中。

20世纪90年代，沙皇一家的遗体被重新找到，并经DNA检测得到确认。除皇储阿列克谢和一位公主（安娜斯塔茜娅或玛利亚）的身分还未得到确证外都得到证实。1998年，俄罗斯总统叶利钦命令将沙皇一家的遗体隆重安葬在圣彼得堡的彼得-保罗要塞教堂中。2000年，尼古拉二世全家被俄罗斯东正教会追封为殉教圣徒。

尼古拉二世死后很长一段时期内，苏维埃政府处于宣传需要，将他描述为冷酷无情，残忍好杀的暴君。将皇后亚历山德拉描述为趁丈夫上前线和妖僧拉斯普钦偷情的女人。其实，实际上的尼古拉二世是个性情温和儒雅的人，很爱自己的家庭（游戏里对于他的形象和性格描写倒是很贴近史实），全家人每天一起共进晚餐，晚餐后全家会围坐在客厅里听皇帝朗诵托尔斯泰、屠格涅夫、果戈里等小说家的作品。

皇后是个没有架子的人，虽然有6个女佣，但日常起居都是自己动手来做。有一个故事就是说她上街购物，雨伞上的水滴到地板上而令店员很不高兴，她没有表明身分而是温和地按照店员吩咐将雨伞放到指定位置。

尼古拉二世是在26岁，父亲突然急病去世的情况下毫无心理准备地登上王位的。相比以强硬的统治手腕出名的父亲亚历山大三世，性格温和的尼古拉二世的执政风格也很温和，因而广受人民爱戴，特别是力排众议推行的农民私有土地制度，使农民可以得到自己的一块土地。这个措施带来的效果甚至令流放在外的列宁都对于革命形式感到了悲观。如果不是错误卷入了后来的战争，尼古拉二世本应是受到民众普遍爱戴，名垂青史的好皇帝的。

作为个人的尼古拉二世可谓完美，但他毕竟太缺乏政治和军事能力，精通5国语言、喜爱诗歌小说，每月要读20本书的他其实更适合做一个文学家而不是皇帝。对照中国历史上，这类个人修养出色但缺乏统治手腕的皇帝几乎都没有什么好下场的。俄国多年统治的积弊本就不是他一个人能解决的，卷入战争导致国力衰败，对怪僧拉斯普钦的宠信更是火上浇油，导致最后身败名裂，遭灭门惨祸，整个王朝也覆灭了。评论古今皇族里，遭遇最悲惨的，尼古拉二世起码可以算得上数一数二了。

怪僧拉斯普钦

这也是个值得大笔特笔的人物。1915年了，竟然还有这样的不可思议的怪人存在。历史上能够被称为“怪僧”的人物并不多，如果除开济公和尚这类传说中的人物不算外，对当时的政治局势产生影响，在正史中留下了明确记载的，大概也就只有日本的道镜、天海和俄国的拉斯普钦这三位了吧。



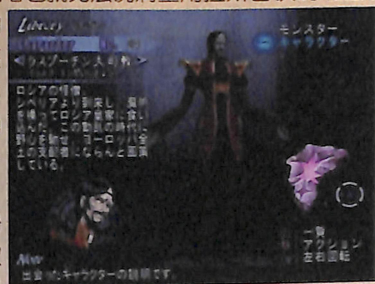
拉斯普钦，全名格里戈尔·伊·叶菲莫维奇·拉斯普钦，出生于西伯利亚一个贫农家庭，在广阔的原野和森林环境下长大。18岁时进入贝鲁克茨莱的修道院做了隐修士。19岁回波克罗夫斯科耶村并结了婚。20岁时自称受到启示，告别家人开始旅行传教，曾到过希腊的阿都斯山、耶路撒冷等地。十几年的巡礼生涯中他观察事物的眼光和口才得到了进一步的磨练，聚集在他身边的信徒也越来越多。这个时候的拉斯普钦在中下层贫民中获得了广泛的支持，作为“农民圣人”的名声开始传开。1905年，34岁的拉斯普钦在首都圣彼得堡定居下来。



通过占卜术、咒术，以及雄辩的口才，他的名声在上流社会中流传开来，并传到了沙皇耳中。

尼古拉二世的的儿子阿列克谢从小患有严重的血友病（血液缺乏凝固机能，受伤后流血不止），1908年，拉斯普钦被召入宫中给皇子治病，并因此得到皇后的信赖。利用这一点，他开始在宫中享有一定势力，作为皇后的顾问，对宫廷内政产生了极大的影响。

但是，拥有权力和地位后的拉斯普钦似乎失去了在野地里的圣洁，开始了荒淫的生活并干涉朝政。单是这样也还罢了，关于皇子的血友病尼古拉二世和皇后一直对外隐瞒，连带着也就无法说清重用拉斯普钦的理由。拉斯普钦的权限因此得不到明确的限定，捅出来的漏子也全都被算在皇帝和皇后身上，最终导致了本已摇摇欲坠的罗曼诺夫王朝彻底崩溃，拉斯普钦可算是抽掉了最后一块砖头的人。



1916年，贵族尤斯波菲公爵（也在游戏中登场）邀请拉斯普钦到公爵府用餐。先是送上含有大量氰酸钾（剧毒物）的点心和酒。超过常人致死量数倍的剧毒竟然对拉斯普钦完全没有产生效果。公爵害怕了，趁拉斯普钦祈祷时从背后开了四枪，中弹的拉斯普钦竟然如野兽一般扑向公爵，被公爵的同伙用烛台打碎了头骨。（也有说法是拉斯普钦逃到院子里被打碎头骨的）最后把认为已死的拉斯普钦的尸体，扔进了凿开冰洞的涅瓦河中。

3天后从冰下打捞出了拉斯普钦的尸体，经过尸检后人们惊异地发现他的两肺中积存了大量的水，这证明他被扔进河里时还活着（死人不会呼吸了，肺部自然也不会入水）。由此可见拉斯普钦不可思议的生命力。

以上细节并非出自什么野史、传闻，在尤斯波菲公爵所写的回忆录里也详细叙述了当时的情景。充满神秘的怪僧拉斯普钦，连死亡也这么充满神秘色彩。今日的俄罗斯总统普京被传闻为拉斯普钦的后代，虽然是不太靠谱的联想，但也因此可见拉斯普钦的神秘给俄罗斯人留下的深刻印象。

拉斯普钦曾对尼古拉二世说过：“如果我死在我的农民朋友手里，你的皇位还可以长久保持下去，代代昌盛；如果杀死我的是宫中贵族，那么罗曼诺夫王朝的命运也即将结束了。”

事实上拉斯普钦的死的确成为了王朝崩溃的前兆，由此可见这个怪僧虽然行事荒淫，对于时局还是有清晰的认识的。

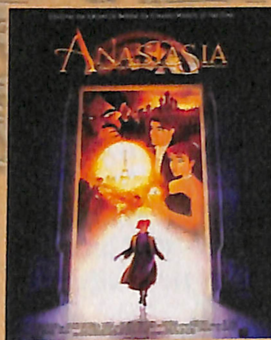
游戏里的拉斯普钦被解释为和恶魔阿斯蒙蒂斯订立契约而获得超人的力量，阿斯蒙蒂斯出自旧约圣经中，七大罪中代表“色欲”的恶魔。硬要把拉斯普钦往阿斯蒙蒂斯上靠拢的话，两者之间惟一的共同点大概就是这个色欲吧。

安娜斯塔茜娅

上文提到的尼古拉二世的小女儿。1918年和父亲一起被杀，死时只有17岁。1915年时的安娜斯塔茜娅大约14岁左右，游戏里的形象还是很贴近史实的。

由于沙皇一家在民众中受到的爱戴（这个爱戴不等同于对沙皇政府的爱戴），加上结局太悲惨，此外DNA检测中始终未能确定安娜斯塔茜娅的



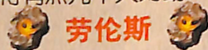


遗骨，所以民间一直流传着小女儿安娜斯塔茜娅没有死于那次大屠杀，而是流浪于民间的故事。先后有数位自称是安娜斯塔茜娅的女性出现，其中看起来最逼真的是名叫安娜·安德生的女性，从二十年代起到八十年代她去世，包括沙皇近亲在内，相信或不相信她是安娜斯塔茜娅的两派一直争论不休。直到后来通过遗体DNA分析，结果表明安娜·安德生不可能是尼古拉二世家庭成员。

但即使如此，关于安娜斯塔茜娅的传说依然流传在俄罗斯。如同我国的杨贵妃东渡日本等同样的传说，这是百姓一种善意的幻想吧，是真是假已经无关紧要了。

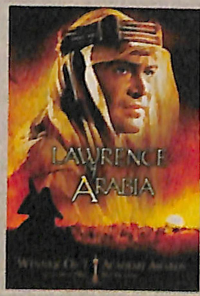
虽然之前也已经有过不少关于安娜斯塔茜娅的影片、书籍，但真正使得这个人物为中国观众熟知的，要算20世纪福克斯公司97年推出的动画影片《真假公主》吧。(起码我就是）这也是福克斯公司推出的第一部动画影片。和游戏中同样，影片里也描述了安娜斯塔茜娅公主和妖僧拉斯普钦的斗争，将一切全部归罪于拉斯普钦头上。最后公主得到了丹麦的皇太后的认同，过上了幸福的生活。

这部动画采用了一些现在已经是流行手法，但在当时还算很稀罕的技术。如在2D动画里引入3DCG（如马车等东西），采用了真人动态捕捉来表现一些画面（如皇宫内盛大的舞会），第一次看到时候还是很惊叹了一下子呢。不过，毕竟是还不成熟的早期技术，CG和2D画面还是很不协调的感觉。此外，编剧上也还是把拉斯普钦塑造成最终BOSS、万恶的根源，似乎打倒了他就一切都解决了。将原本很沉重的历史故事变成了黑白分明的童话剧，感觉也还是觉得有点儿不大对劲……



劳伦斯

游戏里登场的又一真实人物。虽然游戏里的形象和真人相去甚远……真正的劳伦斯个头比较矮，肤色白而且没有留胡子。



劳伦斯全名汤玛士·爱德华·劳伦斯，英国探险家、军人与作家。以绰号“阿拉伯的劳伦斯”闻名于世。

1888年出生于英国北部威尔士郡，直到1914年一战爆发以前，劳伦斯一直醉心于考古发掘研究，曾徒步穿越北美索不达米亚平原。战争开始后投笔从戎，进入开罗陆军情报部单人地图班军官。

1916年，被奥斯曼帝国统治的阿拉伯半岛发动了争取民族独立的武装起义。劳伦斯被英军派往当地，协助阿拉伯起义军对法对奥斯曼政府军作战。劳伦斯发挥了出色的军事才能，成为实际的军事领导，多次打败土耳其军队，收复许多阿拉伯疆土，1918年率领起义军攻占叙利亚的大马士革，然后离去。

因他在叙利亚独立战争中发挥的重要作用，阿拉伯人亲切地称他为“阿拉伯的劳伦斯”。

当然，由于英法政府贪图利益的本性，叙利亚真正得以独立是1946年的事了。在一战结束后的巴黎和会上劳伦斯努力为叙利亚争取独立，但未能成功。

1919年，劳伦斯开始写作记述一次大战东部战场的现代史诗《智慧七柱》。1935年兵役期满退役，同年5月因摩托车事故死亡。死时46岁。

作为一名英国考古学家，却成了军事天才，为了帮助阿拉伯的独立而奋斗。这样伟大而又富戏剧性的人生的确比游戏剧本更精彩……不过游戏里的时间设定是1915年，那时候的劳伦斯还不是“阿拉伯的劳伦斯”呢。

真正使得劳伦斯扬名于世的是影片《阿拉伯的劳伦斯》。这部影片剧本源于劳伦斯撰写的《智慧七柱》，将事实和艺术巧妙结合，成为一部真正伟大的惊险片。既有宏伟的战斗场面，又对历史人物进行了富有情趣和才智的研究。

影片获得了第三十五届奥斯卡最佳影片、最佳导演、最佳彩色片摄影、最佳彩色片美工、最佳剪辑、最佳音响和最佳原创音乐等七项大奖。并被誉为是电影史上最伟大的传记影片之一。现在在网上也随处可以查到关于这部影片的介绍，有兴趣的读者不妨去找来看看。

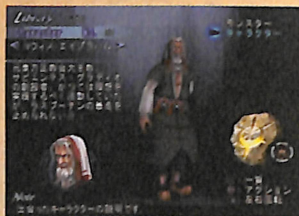
传说人物部分



约维斯主教（Jovis）



游戏里“持剑贤者”集团的创始者，是拉斯普钦的老师，双目失明，隐居在深山里的老人。



这个人物的名字来源于拉丁语的Jovis（星期四）之意。这个词在早期似乎就是“主神”之意，对于后来的神话都有影响，这个名字演化为希腊神话里的宙斯，罗马神话里的朱庇特。希伯来文里的耶和华（Jehovah）。

不过，这些跟游戏里的这位主教似乎已经没有太大的联系……游戏里的约维斯只是个风烛残年的老人而已。这个名词的考证就此打住吧，继续下去只会贻笑大方了。

所罗门王（Solomon）和72恶魔

首先要说的是，这个所罗门王跟高达里的“所罗门的噩梦”没有任何关系……

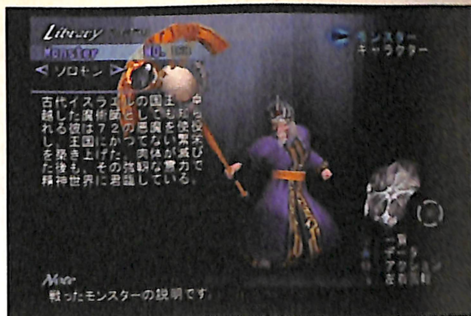
《旧约圣经·列王记·上》中详细记载了关于所罗门王的生平。所罗门是大卫王的儿子，古代以色列王国第三位国王，在位时间是公元前965年到前925年左右。

大卫王以军事才能著称，所罗门王则以智慧著称。圣经里记载耶和华在梦中向所罗门显现，问他希望得到什么。所罗门没有祈求长生不老或荣华富贵，只要智慧。耶和华很欣喜，不仅应允赐给他智慧，还连带给他长寿、富足、以及国家前所未有的繁荣。

从此所罗门以智慧治国，果真将国家发展为了前所未有的强国，周边诸国都臣服于以色列的统治。不过所罗门未能解决身后的继承人问题，他死后不久以色列王国就分裂为两半。

关于所罗门断案的著名典故，应该已经家喻户晓了吧？（就是两个妇人争夺一个孩子，都声称自己是孩子的母亲。所罗门下令用刀将孩子剖成两半平分，于是真正的母亲放弃了对孩子的争夺）这个故事使得所罗门的智慧为天下所知，给后世也造成了深远影响，各个国家都出现了不同版本的变种故事。要是没有听说过这个故事的，应该打打板子。

“从大河到非利士地，直到埃及的边界。所罗门在世的日子，这些国都进贡服侍他。”“所罗门管理大河西边的诸王，以及从提弗萨直到迦萨的全地，四境尽都平安。”“所罗门在世的日子，从但到别是巴的犹大人和以色列人，都在自己的葡萄树下和无花果树下安然居住。”“天下列王听见所罗门的智慧，就都差人来听他的智慧话。”（这一段摘自《圣经》中文版）



所罗门统治时期，以色列民族度过了自己的历史中最辉煌的时光。此后几千年里，对所罗门王国时期的憧憬和追忆成为了强大的精神支柱，支撑着国破家亡、在全世界流浪的犹太民族，一直等来了以色列重新建国的那天。

因其智慧，后世将所罗门视为智者的象征。与所罗门相关的东西在很多游戏里都有出现（我最早见过的是FC的游戏《所罗门的宝藏》，大多和财富、秘宝、文书、钥匙等道具有关，像《影之心Ⅱ》那样直接拖出来

参战的，似乎还是第一次看到……

因为所罗门王国实在太强大，加上圣经里对他神秘色彩的渲染，后世的神秘主义学说将所罗门的强大归功于耶和华赠给他的秘密武器——封印在容器里的72个恶魔。这72个恶魔包括了后世所知恶魔的大部分，原本都是地方的神祇或主神，在耶和华的势力扩张过程中，败于耶和华而被打为恶魔。拥有强大的魔力，通晓各种知识，所罗门借助他们的力量才得以将国家发展得空前壮大。

所罗门死后，这些容器被投入海底隐藏起来，又被寻宝的人无意中打开，于是72个恶魔就四散了。

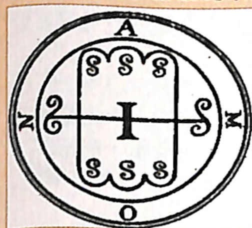
《一千零一夜》里《渔夫和魔鬼》的故事就是讲述的这样的情况。这个瓶子里的魔鬼应该也是72恶魔之一吧。

关于这72个恶魔的详细记录，见于被称为是所罗门所著的魔术书籍《Lemegeton》。其中72个恶魔的名称如下：（括号中是同一个恶魔名字的不同写法）

关于游戏里的三个最强的恶魔，破坏神阿蒙（アモン）、魔神阿斯蒙帝斯（アスモデウス）、堕天使阿斯塔洛特（アスタロト）：

其实这三个只是称呼不同，因为都是出自所罗门72恶魔（游戏里能拿到的72个纹章里也包括这3个的），所以其实都是一样的东西，并没有什么种族的区别。另外游戏里的造型也真是……阿蒙的形象和招式动作，不就是机战里的真盖塔么。

アモン：真正的阿蒙不是破坏神而是古埃及底比斯的守护神。信徒遍及全埃及，势力非常强大。1386年当时的法老阿肯纳顿想要取代阿蒙的势力，搞宗教改革推行新神阿顿，结果埃及人不买帐，法老死后没多久阿蒙信仰就恢复了昔日的繁盛。



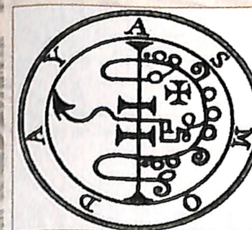
在上下埃及统一以后，阿蒙神和太阳神拉被融合为一个神，称为阿蒙·拉，这个两位一体的神作为埃及的主神，在古埃及所受到的信仰时间最长。

需要发展势力的犹太教就必须打倒别的宗教的神，所以在犹太教里阿蒙也就被打成了恶魔，被所罗门王使役。

做为72恶魔之一的阿蒙，成了地狱的侯爵，掌管40个军团。形象是猫头鹰的头狼的身体蛇的尾巴。性格严厉，精通过去与未来的知识。而且还能传授给感情破裂的人重修旧好的诀窍。

因为没玩过一代的缘故，所以不清楚选择阿蒙作为主人公化身的原因是什么，这个破坏神定义得也有点莫名其妙。

アスモデウス：前面说了，犹太教的惯用手法是将别的宗教的东西借来打倒以提高自己的地位。阿斯蒙帝斯也不是犹太教原创恶魔，而是从古波斯琐罗亚斯德教（祆教）借来的，原名是叫做Aeshma的恶之灵。正式登场于旧约圣经《托比特书》，形象



恐怖，有人类的身体和人、山羊、雄牛三个脑袋，是七宗罪之一的"色欲"的象征。旧约圣经里讲述他看上了商人的女儿莎拉，于是一直缠着她，将她的未婚夫杀死。不过阿斯蒙帝斯只是杀死接近莎拉的男人，自己并没有对莎拉下手，也因为这番举动给后世留下一个"纯情"的美名……后来阿斯蒙帝斯还是被大天使拉斐尔给捉了，心不甘情不愿地成为了72恶魔之一。

作为72恶魔之一的阿斯蒙帝斯是地狱的大公，掌管72个军团，通晓天文、地理、工艺，同时也破坏人间的婚姻。

アスタロト：有"恐怖公"之称的恶魔。前身是巴比伦的女神伊斯塔尔。伊斯塔尔信仰古巴比伦、古埃及。古希腊都有很大影响，自然也成为了犹太教必须打倒的对象。

被打为72恶魔之一的伊斯塔尔改名为阿斯塔洛特，不再是美丽的女神，成了黑色丑陋的堕天使，手持长枪乘坐在龙上。掌管40个军团支配地狱的西方。能教给人类对抗魔术的手法。但又因为非常喜欢看人类恐怖绝望的样子，所以被称为恐怖公。

原本身为异教主神格的阿斯塔洛特，无时不想着摆脱恶魔的身份，重新回到原来美丽的女神的样子。也因此可以说是72恶魔里和耶和华最有梁子的恶魔。游戏里将出自梵蒂冈的枢机卿尼柯尔和他联系起来，大概也是出于这一层考虑吧。因为尼柯尔所作的事情其实早就背离了作为牧师的身份。





所罗门七十二魔神一览

序号	日文名	英文名
1	バエル	Barl
2	アガレス（ザボエス）	Agares
3	ブァッサーゴ	Vassago
4	サミジーナ（ガミギン）	Samigina
5	マルバス	Marbas
6	ブァルファーレ	Valfor
7	アモン	Amon
8	バルバトス	Barbatos
9	パイモン	Paimon
10	ブエル	Buer
11	グイソン	Guison
12	シトリー（ビトル）	Sytry（Bitru）
13	ベレス	Beleth
14	レラージュ	Leraje（Leraikha）
15	エリゴス（アビゴール、エリゴール）	Eligos（Abigor、Eligor）
16	ゼパール	Zepar
17	ボーティス	Botis
18	バシン（バシム、マシム）	Bathin（Bathym、Mathim）
19	サロス（サレオス）	Sallos（Saleos）
20	プルソン	Purson
21	マラクス	Marax
22	イポス（アイペオス、アイペロス）	Ipos（Aypeos、Ayperos）
23	アイム	Aim
24	ナベリウス	Naberius
25	グラーシャ・ラボラス	Glasya-Labulas
26	ブーネ	Bune（Bime）
27	ロノウェ	Ronove

序号	日文名	英文名
28	ベリス	Berith
29	アスタロス（アスタロト）	Astaroth
30	フォルネウス	Forneus
31	フォラス（フォルカス）	Forus（Forcas）
32	アスモダイ	Asmomday
33	ガープ	Gaap
34	フルフル（フールフール）	Furfur
35	マルコシアス（マルコキアス）	Marchosias
36	ストラス	Stlas
37	フェネクス	Phenex
38	ハルファス	Halphas
39	マルファス	Malphas
40	ラウム（ライム）	Raum（Raim）
41	フォカロル	Focalor
42	ヴェパール	Vepar
43	サブノック（サブナック）	Sabnock（Sabnak）
44	シャックス	Shax（Shaz、Shass）
45	ヴィネー（ヴィネア）	Vine（Vinea）
46	ビフロン	Bifrons
47	ウヴァル（ブアル、ヴォバル）	Uvall（Vual、Voval）
48	ハアゲンティ	Haagenti
49	クローセル（クロケル）	Crocel（Crokel）
50	フルカス	Furcas
51	バラム（バラーム）	Balam（Balaam）
52	アロセス	Alloces
53	カミオ（カイム）	Camio（Caim）
54	ムルムル（ムールムール、ムルムス）	Murmur（Murmus）
55	オロバス	Orobas
56	グレモリー（ゴモリー）	Gremory（Gomory）
57	オセー（ヴォーソー）	Ose（Voso）
58	アミー	Amy
59	オリアクス（オリアス）	Oriax（Orias）
60	ヴァプラ	Vapula
61	ザガン	Zagan
62	ヴォラク（ヴァルク、ヴァルー）	Volac（Valuk、Valu）
63	アンドラス	Andras
64	ハウレス	Haures
65	アンドレアルフス	Andrealphus
66	キメジェス（キメイス、キマリス）	Cimejes（Cimeis、Kimaris）
67	アムドゥシアス（アムドゥキアス）	Amdusias（Amdukias）
68	ベリアル	Belial
69	デカラビア	Decarabia
70	セエレ（セエル）	Seere（Sear）
71	ダンタリオン	Dantalion
72	アンドロマリウス	Andromalius

后记

最后，是格里弗斯的一些个人看法，就目前的感受说说对于《影之心Ⅱ》这个游戏的感觉吧。

首先，这个游戏的确是今年最佳RPG之一了，个人觉得比《FFX》还要好玩。剧情的表现力也比《FFX》要强，因为多数过场剧情没有像《FF》那样生硬地分成CG和游戏两个部分。少数用即时处理难以表现的地方（如飞空艇发进、イーダルフラーム升起等）则恰到好处地使用了预成CG来渲染气势。对于CG和即时处理的把握堪称为目前PS2游戏之最。而其细节表现力也算目前PS2的RPG里最好的。过场动画全程都是真人演出动态捕捉，所以得到的效果非常自然亲切。可说达到了看不懂台词也能通过角色的表演明白剧情的地步。

除此之外，背景很漂亮，虽然还不能和《FF》等大作比，但已经非常细心。而界面的亲切也是亮点，包括每件细小的道具都有详细的图和解说，隐藏要素也极为丰富，通关以后也还有二周目的欲望。

但同时，它的缺点也很明显。

一个是剧情上的问题，恶搞有余，大气不足。

背景是用的第一次世界大战，原本这样波澜壮阔的时代容易作出很大气的剧本的，可是游戏剧本却很小气。城市描写完全没有正在战争的感觉，走到哪里都是一派祥和。而且剧情上几乎没有和一战历史有关的东西……除了看到安娜斯塔茜娅、拉斯普钦等历史人物的名字以外，玩的时候没有多少东西能提醒我这是一战时期了。

俄国剧情在尼古拉二世那段倒是酝酿出了些许历史事件的气氛，可是却以和史实完全不同的方式突然收场……

怎么说呢，可能是我期待太高了吧。一看到一战的剧情，就习惯性地以为剧本会和一战的历史时间结合起来。要是只是借个名的话，又何必非要历史背景呢。

单就这一点来说（指结合历史事件来展开剧情），《影之心Ⅱ》的剧本还不如《寻秦记》……（苦笑）

另外，在迷宫的设计上还是显出了厂商的功力不足。迷宫几乎都很单调，有几处真的快把我弄得睡着了……迷宫里的解谜要素也很简单，大多是跑到A处打开进入B处的开关，再进入B处打开进入C处的开关这类很单调的作业……

在游戏中对高达、MGS、终结者等名作的恶搞是很容易为人接受，也足以令人捧腹，可那是借了名作的光，对没看过那些名作的人来说毫无意义。而且一个剧本真正想要让人印象深刻，还是得拿出完全属于自己的东西吧。我都不知道，我以后回忆起这个游戏时候，想起的是游戏的剧情呢，还是仅仅是几个恶搞场面呢。

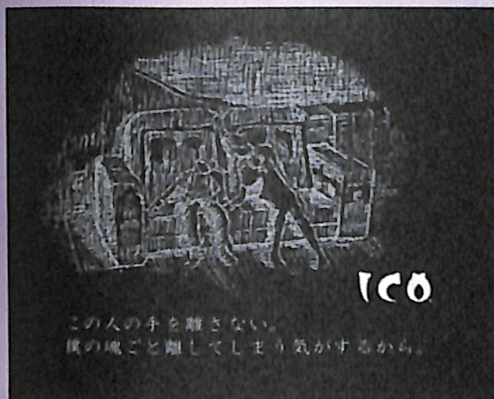
毫无疑问，战斗部分是《影之心Ⅱ》最大的亮点之一，可惜物理攻击的过分强大不仅破坏了系统平衡，导致游戏缺乏挑战性外，一些只能以魔法主打的角色后期基本只能坐冷板凳。其实一直到第一张碟结束物理和魔法的平衡都还做得不错，进入第二张碟以后差距就骤然拉大了。

总地来说，这个作品的确给缺乏创意的RPG界带来了一股清风，但还有待继续成熟。如果我个人来评分的话，满分10分我会给大约9分上下吧。如果以后的《影之心Ⅲ》能在保持本作水准的基础上再在以上几个方面进行改善的话，那时，大概也就是其真正跨入大作行列的一天了。



游戏歌词诗译

文：无心



《ICO》主题歌
You were there

The island bathes in the sun's bright rays
Distant hills wear a shroud of grey
A lonely breeze whispers in the trees
Sole witness to history

Fleeting memories rise
From the shadows of my mind
Sing "nonomori" – endless corridors
Say "nonomori" – hopeless warriors
You were there
You were there

Am I forever dreaming
How to define the way I'm feeling

You were there
Countless visions they haunt me in my sleep
You were there
Though forgotten all promises we keep

Slaves to our destiny
I recall a melody
Sing "nonomori" – seasons lit with gold
Say "nonomori" – legends yet untold
You were there
You were there

Happiness follows sorrow
Only believing in tomorrow

You were there
Countless visions they haunt me in my sleep
You were there
Though forgotten all promises we keep

The island bathes in the sun's bright rays
Distant hills wear a shroud of grey
A lonely breeze whispers in the trees
Sole key to this mystery

第一个版本：

水之央兮，塉塉阳丘。远眺召召，如山犹素。
我心荡微，风蒹作和。天地恒兮，鉴殷明证。
永作忆兮，我心愿言。采寻于壁，不及思涯。
彼歌于廊，其音远觞。彼歌于野，其音悲切。
上穹下泉，子所何在？四顾苍茫，子欲何处？
失若永在，如昼梦矣。我心若斯，无故如兮。
且行采苓，觅伊之影。苦之不得，入我梦兮。
且追绿踪，忆伊之音。彼失之兮，空留宛诺。
彼之命兮，如芥于春。彼之音兮，非我勿忘。
子之歌且，于以流光。子之曰且，史载于野。
上穹下泉，子所何在？四顾苍茫，子欲何处？
我心悲喜，因子迁兮。彼刻失之，得且希时。
且作杨舟，随子之行。从之不得，入我梦兮。
且舞绿衣，侧子之目。彼失之兮，空留心归。

水之央兮，塉塉阳丘。远眺召召，如山犹素。
我心荡微，飒株作和。永存我心，引子之爱。

第二个版本：悲秋情赋

孤屿远悲，鹜水秋寒，枯日辉处倍思凄。山无青颜若缟素，寂无深处听风言。
梢作歌兮，吾作和兮，泣泪怆下忆旧时。解忧足行廊劳下，士未苍然兮力尽。
今泣君兮，若子言。独坐伤逝，梦如月华，为吾见兮皆哀叹。今泣君兮，乎若息。
为吾所诺兮皆风去。苦乎命兮，犹忆何如？解忧足举廊劳彼，解忧足挥旧时悲。
今泣君兮，今泣君兮，他时共患樽酒席。今泣君兮，今泣君兮，彼思交兮无尽时。
不尽哀非，孤影旷行，余忆悠于思，忘子诺全然。
孤屿远悲，鹜水秋寒，枯日辉处倍思凄。山无青颜若缟素，寂无深处听风言。思世事久恒，叹秋悲往复，郁不得解，兮人之跋涉之何为？



《恶魔城 月下夜想曲》
我是风

第一版本：

正如那风，
我永是着，
在高天上飘流，永无停息。
不畏叠叠的艰险，
我勇斗着，我胜利着，
因我将为这强挽的友谊
——与那命运和死亡搏斗
日日直面命运的定殊，
那涅磐般的风华于我呵！

正如那阳光，
白的昼里，
折射出厌恶——
我将成为的那种人
虚伪的人皮，阴暗的贪欲。
我应沿着这路，一直往前？
或在每一日里，经住烈火的熏焚？
那挣脱般的勇择于我呵！
便是付出全部的所有。
我不能伪装，
正如那风。
我不知，
这再次的挣扎与洗礼，
是生，是死。
但——
一切终是要结束的呵！
再见，我的朋友！
若你看到阳光，那便是我；
若你感觉到风，那便是我；
因——
正如那风，
正如那阳光，
终有一日，我们会同样孤独。

第二版本：

轮台子——愁鬼泣
西风赋悲，若泣几家孤。
号寒苍宇上，悲艰苦寂，强为欢愁。
生死迭命自争端，寞渺泪，怎堪无处奈何。
青朗天白衣帛伪，伤心处，血痕添旧。
冥灵注，执苦无数。
恨万里空行，隔世岂又复。
莫刺心淬血今自叹，便弃皮囊，空离去。
强著欢颜，杳散随风舞。
念人间清寒悲孤，再上前途。
从别后经今，自堕怨仇。
厌厌清凄随身行，寥孤淡风。
萧索残阳，空余独影怜。

文：EN.X

路漫漫其修远兮——解析神游中国发展战略



2003年9月23日的东京游戏展上，当坊间传闻已久了的"中国大陆向特制游戏主机"计划为任天堂新任社长岩田聪亲口承认并予以公布时，整个世界都为之哗然！没人能想像得到行事作风一向趋于稳健保守的任天堂居然会在目前仍算是险阻重重的中国大陆市场的开拓上作出了如此迅速且积极的反应。而特立独行的软硬件设计更是让人觉得莫明的惊诧。冲击性新闻的震撼发布迅速地吸引了各大媒体们对之的广泛关注，但无奈先行披露的相关信息十分的有限，使得人们只能从仅存不多的资料当中苦苦地寻觅着其内里隐藏的真相所在……

神游的策略

长久以来，行货主机在大陆市场上的推出一直都是每位国内玩家最为期待的事情。虽然受市场环境熏染与购买能力不足因素的影响，目前国内绝大部分的玩家只能依从于对相关水货盗版的消费来取得游戏的权利，但事实上其中大多数的玩家的心目中都无不时刻地盼望着国内的电视游戏产业能够早日地实现其正规化、规模化的发展。而同时自身也能受此之惠彻底地摆脱现时国内游戏市场上风险极高的购物环境，真正地享受到来自行货产品上与国外同等的优厚待遇，以及产业正规化后所带来的各种利益。不过当然，这一切的最终实现还有赖于行货主机成功发行后对整个产业所作的带动与激活……相对于索尼售价高昂、阳春白雪型的行货PS2主机来说，任天堂根据大陆市场的实际状况而"量身订做"的iQUE神游主机似乎更适合于目前大多数国内游戏玩家们的消费。而特立独行的商业销售模式也好像更为现行许多的业内人士所认同。但即便如此，目前国内游戏市场上销售环境的恶劣仍是大家有目共睹的。究竟在这片相关水货盗版所横行的市场里，神游公司能以怎样的市场策略来推动其主机的销售呢？或者是说，目前神游机相关的软硬件上究竟具备了哪些竞争优势来抗衡市面上猖獗的水货盗版对之的侵袭呢？下面我们就一同来详尽地分析其各方优势的所在。



一、相关软硬件的价格竞争优势

以现阶段的国情而言，游戏主机在中国大陆市场的开拓上所面临着的最大困难所在，就在于如何去克服市场消费力低弱与盗版猖獗的问题。根据目前的情况来观察，神游公司显然早已对此做好了充分的调查与准备：首先在硬件方面，由于主机以FLASH RAM作为媒体并采用了高度集成的一体化设计，避免了在DVD-ROM与外接手柄等应用上的成本消耗，从而大幅度地压缩了主机最终成品的市场零售价格；其次则是软件方面，因受独特的"网络下载，闪存擦写"的软件流通模式之惠，神游机软件在完全免除了批发中转上的成本消耗的同时，更彻底地杜绝了软件受盗版COPY所困的可能性。大量的事前筹备工作与革命性的软硬件设计所换来的，就是今天在主机软件上极具竞争力的价格优势。



二、广泛的渠道销售适应性

无须讳言，现时在神游机上最能为神游公司的相关工作人员所引以自豪的，可能就是其近乎完美的软件销售模式了。过往不少的业内人士也曾盛赞过这种模式的出众。而且在经过了对神游机销售的实地考察后，笔者更发现了这种模式了的另外一个大家以往未曾提及过的潜藏优势的所在：由于目前神游公司在神游机相关软件下载上对零售商的供给所采用的是特制一次性卡片刷卡消费的销售模式，从而大幅地降低了在软件销售的经营上对相关从事着市场专业知识要求的门槛(使用"神游票"便可随意下载加油站上的任何一款游戏，相关的经营者向客户销售的指示硬件与神游票，而无须顾及哪个游戏好卖，哪个游戏不好卖的问题)，即便是一些诸如超市百货之类对游戏产品不甚熟悉的零售场所也能从容地进行神游机相关软硬件的经营。

三、真·三维游戏



在笔者过往撰稿的《神奇的一手》一文中，曾着重地就国内猖獗的GBA相关水货盗版对神游机软硬件未来的正常销售所将会造成的不利影响的问题进行过深入的分析与讨论。对于这样一个兴衰悠关的重大问题，神游公司的高层们当然不会予之忽视。虽然现在还没有很好的方法来解决国内猖獗的GBA水货盗版的问题，但神游公司仍寄望以"3D真立体"的软件定位务求与目前市场上广泛布有的GBA盗版软件形成明显的差别化，通过以3D摇杆所带来的全新操作体验及高质量的软件汉化水平，在并不公平的竞争中争得消费者们最终的选择与认同（其实目前神游公司之所以没有对SFC软件移植的方案加以考虑，很大的程度上就是因为该原因所致）。

四、健康游戏

由于受到了种种不利因素的共同制约，目前神游机在国内的销售只能被迫选择以低幼年客户群为主。虽说这样低龄向的客户群定位在一定的程度上巧妙地避开了目前国内渐趋强势已的PS2相关水货盗版的正面竞争，但由此而衍生出来的各种问题也着实让神游公司头痛不已。对于现时国内年龄在7～14岁之间的中小学生来说，其日常生活中所能支配的额外开销可谓是极其有限，绝大部分的购物活动都为父母所管控而难以自主。所以若想使得这些缺乏经济来源的中小学生们来对神游机进行独立的消费几乎是没有可能的，必须要争得其父母一辈在资金上的支持方能成功。不过，想在现阶段的国情之下达成这点，其难度是可想而知的……无奈，目前神游公司只好先行抛出"健康游戏"的概念，希望能

以“在游戏中培养孩子们的创造力与判断力”这样“寓教于乐”的口号与定位博得广大家长们的认同。而源自任天堂本社的高质素游戏也正正地迎合了“健康游戏”这一概念。在不断地广告宣扬之下，或许真正能渐渐地消除社会主流对游戏产品所一向抱有的偏见，使得一般的大众家庭也能欣然接受神游机这一新生的娱乐产物。

兵行险着！这就是目前任天堂神游机在大陆市场发展战略上的真实写照。由于现时国内相关市场的销售环境极其恶劣，GBA与PS2相关的水货盗版产品早已在传统的游戏消费市场上形成了相当的规模，神游公司深知以目前神游机仅依靠第一方支援的软件阵容根本无法与之进行竞争。在这样的市场形势之下，选择避其锋芒才是最好的制胜之道。将营销方面的力量主力集中在对7～14岁中小学生消费层的拓取上（根据相关调查的显示，现时国内水货PS2的用户群主要集中在17～35岁的年龄范围之内，而GBA则大多为14～22岁的青少年用户所组成）——这便是神游公司目前核心的市场战略所在。

究竟转而拓取低龄消费层的战略可否成功呢？若然在不涉及社会因素的前提之下，这种迫不得已而为之的行销策略仍是很有其的市场可行性的。首先从价格上说，目前神游机598与49元的软硬件价格相对于市面上其他主流的家用游戏平台已是十分便宜。以目前国内各大城市里一般家庭应该还是能承受起这样的价格的。而其次便是任天堂软件对低



龄少年儿童一贯的强大吸引力。这种优势所在并不是PS2或GBA上那庞大数量的青少年甚至成人向软件可以比拟的。再次，特立独行的软件销售模式赋予了神游机在终端拓展上所无与伦比的渠道适应性。这种广泛的渠道适应性使其能够轻易地进入诸如百货超市、电器商场等传统游戏产品难以触及的销售渠道里来进行大面积的推广。而其真正的意义在于，通过大量在上述的渠道里进行销售网点的设立，最大程度地提高一般家庭成人父母们对神游机相关产品的接触（在国内，超市百货一行便是除去市场以外家庭主妇最常光顾的地方。而且由于为了方便照顾孩子的关系，相当部分的家庭妇女们都会选择携同子女一同前往消费）。从某种程度上说，这也就大大地提高了相关交易达成的可能性（跟着爸妈去超市百货里买游戏机与拉着爸妈到游戏小卖店里买游戏机，前者成功的可能性显然要远远大于后者）。结合以上三点，我们可以清楚地看出神游机未来在大陆地区所拥有的市场潜力。

当然，实际的情况或许并没有那么乐观。目前社会主流对游戏产品一贯的偏见正是神游机未来在大陆市场的拓展上所将要遇到的最大困难与阻力的所在。究竟应当如何说服家长们来对之进行消费呢？神游公司现时的对策有二：一是通过加重营销的方式，全力地把神游机包装成一个适合小孩子们进行游乐的高质素“健康游戏娱乐平台”，以此来取得家长们的青睐；二是积极主动地与社会上的传统媒体建立起良好的合作互动关系，借此以加强神游机在社会上的认知度，树立其健康的正面形象。



或许不少的业内人士都会对神游现时的这种“传统至极”的营



销战略而感到十分的失望，但其未来也许并没有大家所想象中的那样悲观。只要细心地对目前国内游戏业的现状进行分析，我们便能很快地发现对之推广有利的环境因素的所在。而这里的环境因素，所指的就是现时PC网络游戏的低幼化。

对于目前在国内“钱”景无限的网络游戏产业，相信大家也从耳闻目染中了解到不少的详情了。的确，目前国内网络游戏产业的发展势头着实喜人，据国内知名PC媒体的调查显示：2003年全年国内网络游戏产业的总体规模已急剧上升至13.2亿元人民币之巨！无怪乎市场上会有如此之多的投资者正前仆后继地投身到这个新兴的产业之中。不过，这13.2亿产值巨大光芒的背后，同样也隐藏着许多诸如暴力、外挂、欺诈、PK、粘着性太强以及网吧缺乏监管等问题。而随着网络游戏的不断普及，大量缺乏自制能力的中学生、甚至小学生也受之吸引而纷纷加入到网游用户的大军之中。对于现时网络游戏正日益向低龄化渗透的倾向，社会各界及舆论均表示出强烈的担忧。然而目前国内网络游戏产业的发展已达到了相当的规模，在牵涉到包括电信部门在内的各方利益的同时，更直接影响着国家尽快普及宽带网络的计划。因而诸如过往整治街机市场那样全面堵截的“一刀切”方法绝对不是上上之策，解决问题的关键仍在于通过合理的引导与监管来加以控制。究竟什么才是合理的引导与监管呢？不同地区、不同经历、不同社会角色的人们当然会有其各自不同的理解。放任的发展免不了又会搞出什么乱子来。但无论如何，行之有效的方案会逐步地取替掉那些不切实际的方法。当社会与舆论真正明白到解决目前网络游戏低幼化趋势蔓延的最佳方法所在，就在于如何来为那些未成年的孩子们提供出一种既适合他们，又能得到他们所青睐的娱乐方式的时候，某种程度上也就意味着神游机的这个主要面向于少年儿童市场，一向坚持“健康游戏”开发理念的娱乐平台将很有可能地成为政府加强网游市场监管行动中所最大的得益者之一，而现时由一些主流媒体对神游机的报道中就可看出这一因素正渐渐地发挥着作用。

胜负的一刻

“目前我们在神游机上所获的利润相当的有限，由于批发价高昂的原因，即便是在软件的销售上能得到的毛利也不过其中的15%。”——某神游机行货产品经营者。

“或许是客流的原因吧，我们这里的销售成绩并不是很好，平均每月也大约只有十来台左右而已。”——某大型百货商场中的神游销售人员。

“每天都有很多的小学生会跑来这里试玩游戏，但真正是购买的却比较少，而且消费的客户中有相当的一部分都是一些20来岁的青年”——某超市玩具部的神游销售人员。

究竟为什么会这样的呢？即便是笔者也无法想象得到这样的一个经由多方共同谋划出来，几乎已是接近完美的结晶产物在其实际的销售上竟会是这般惨淡的一幅图景……难道国内的游戏市场真的已被盗版腐蚀到无药可救的地步了吗？或还是因为神游机现时的市场步署中仍存在有重大的战略性估算错误呢？这一切的疑问仍有待我们在下文中的逐步探究。

对于神游机目前在实际销售上遭遇的困境，笔者由于长期关注的

原因而会有比较深的体会。经过良久以来对相关销售网点的观察访探，现时相关客户对神游机所实际的消费状况大致可以中和反映为以下的三个方面：

一、目前在相关的已购用户中，低幼年消费者所占的比例其实远不如预期中的高；

二、事实上在大多数相关网点的客流中，家长携其子女以家庭购物的形式一同前来浏览试玩的最佳销售状态其实是不常有；

三、小孩的家长们对神游产品的购买意欲普遍不高。

在前文相关论述中，我们已经清楚地了解到神游机现时主要面向低幼年客户的市场定位。而为了集中拓展低幼年消费群的光顾，神游公司更在其产品的外形包装、广告宣传，乃至展台布设上均精心地进行了针对性的跟进设计。但事实上这些大都未能在实际的销售中取得其应有的成绩……根据源自神游相关销售人员透露的情报显示，目前神游机总体的销售形势并不十分乐观，平均每月的销售量仅是维持在一二十台，而且其中接近半数的主机销售还均是源自一些年龄在20岁以上的青年CORE USER。由此可见，目前神游公司在其主力产品上所致力奉行的低幼年行销战略仍远未能够取得市场的认可。

究竟是什么原因导致了神游机现时所推行的低幼年行销战略没能取得其应有的市场效果呢？事实或许就正如相关的销售人员所说的那样，多半是由于客流上的原因而致。

众所周知，由于目前国内14岁以下的中小学生并不具备消费能力的原因，因而现时这部分低幼年群体的家庭对神游机的购买事实上是一个被动式的消费过程。在大多数的情况下，只有当小孩将购买的欲望传达给其家长时，相关的家长才会进行是否购进的考虑。由此可见，必须在小孩连同其家长以家庭购物的形式经过相关的销售点并亲身浏览试玩的情况下才能形成最大的交易成功率。原因是在这样的情况下孩子们可以有较好的机会来向父母们表达其意愿，而家长们届时也会尽可能地满足子女的愿望来进行相关的消费。但可惜的是，对于目前神游大部分的销售网点来说，这样最佳销售时机并不时常可以遇到……

问题至此仍在继续，根据笔者实地的观察显示，即便是目前作为核心拓展的家庭消费人群在浏览试玩过后也少有会真正进行现金消费的。而由神游销售人员所提供的相关销售数字，以及笔者对其了解中都确实地表明了这种情况的普遍存在。

究竟是什么的原因促使着大多数的家长们不愿顺其子女的意愿，对神游机进行实际性的消费呢？或许不少的读者们在此都会不约而同地想起"电子海洛因"的这个名词，但事实的真相却往往会出乎于人们的意料之外……根据实际的观察表明，造成目前大部分小孩的家长们不愿对神游机相关产品进行消费的原因主要都集中在硬件定价过高的层面上，而与"电子海洛因"的因素却关联不大（某种程度上，这也反映出目前社会大众的主流对电子游戏的接受程度正在不断地缓缓提升之中）。



"硬件定价过高？"这似乎是一个很不可思议的答案。的确，如果我们从一个纯粹玩家的角度来进行分析，这样的一台售价仅为598元，并且完全支持原N64平台软件移植的主机在市场上是着实不可不说是"物超所值"的。但问题是对于目前国内绝大多数不具备电玩知识的家长们来说，显然不会以一个玩家的角度来进行消费上的考虑。

对于电子游戏，虽说近年以来在主流舆论渐趋正面的相关报道的熏染下，不少的家长已逐渐地开始接受了小孩们对电子游戏所特殊的钟爱，但可惜的是：绝对多数的家长至今仍始终存有"电子游戏就是小孩玩具"的这一根深蒂固的主观认识偏见。而根据这样的主观推论，目前主要定位于低幼年市场的神游机理所当然地就会被绝大部分的家长们将之视作"儿童玩具"一类的商品来进行消费上的考虑。对于一件玩具来说，又是否值得付出598元的高价来进行购买呢？

目前神游机本身的硬件价格已远远地超出了大多数家长们对于"儿童玩具"这一概念产品所能接受的心理价位的极限（由于工薪与日常生活支出的所限，目前的家长们最高也只愿意一次性付出不多于其月薪1/5，平均大概是二三百元的价格来满足其子女在游乐上的愿望需求），结果也就无可避免地要让孩子们失望了……

结合前文的论述，我们得出了这样一个令人震惊的结论：导致现时神游公司在神游机相关低幼年战略上遭受重大市场挫折的主要原因，竟就是目前低幼年市场定位的本身！在这样的结论下，神游机销售无疑就深深陷入的泥沼之中。若要从中挣脱，目前惟一可行的方法就只能是再根据当前的市场状况而另辟途径地重新定位主机的发展。但就正如我们在前文中论述的那样，在现阶段水货盗版猖獗的国内市场上，惟有低幼年的中小学生才会真正乐意地对神游机相关的软硬件进行实质性的消费，一旦脱离了这部分最为重要的潜在消费群体，恐怕神游机未来的销售将会变得比今天更为的艰难与困苦……



既要改变目前产品低幼年向的市场定位，又不能失去现时数量庞大的低幼年段潜在消费用户，在这样的恶性循环下，究竟神游机未来在大陆市场上的出路何在呢？

在连月以来对神游机相关销售网点的观察探访的过程中，笔者偶然地发现了这样一个有趣的现象：不少神游的销售人员在没有客户光临的时候，往往都会通过神游机上的《马力欧医生》来打发空闲的时光（当然以女性为主），甚至有些时候就连其它相邻柜台的业务员也会专程地跑来游乐一番。此情此景，不禁令笔者想起了另一个几乎"地球人都知道"的PUZ方块游戏来……

上世纪90年代，任天堂推出的便携式游戏主机GAMEBOY在《俄罗斯方块》的强力推动下带动了其在国际游戏市场上的飞速普及。而同期的国内，大人气的GB主机却因为硬件售价过高的原因而暂时未能在市场上得以发展。虽然当时由于技术的关系，大多数已在FC兼容机上收获甚丰的国内仿冒厂商仍远闻能在更低的价格水平之上研制出GB主机的兼容便携机，但当时国内便携游戏的市场前景着实是太过诱人了，因而在急于求成之下，许多就只能进行《俄罗斯方块》一个游戏的仿制产品开始退而求次地应运而生。自此，《俄罗斯方块》随着仿制主机开始传遍了大江南北。极度普及的结果便是成就了当时多盛极一时的"堆



方块”社会现象。不过更为不可思议的是：这些仿制产品在当时所最大的消费人群与使用者居然就是那些一向对游戏产品嗤之以鼻的成年人！

时间推移至90年代末期，虽然由于电脑平台与次世代主机迅速普及的缘故，FC、MD以及SFC主机逐渐地退出了国内市场的竞争，但兼容机的历史仍未就就此结束。借着“《DDR》系列”音乐游戏在国外市场上的狂热浪潮，国内嗅觉敏锐的仿冒商人们也闻风借鉴了以往《俄罗斯方块》仿制主机的成功经验而乘势迅速地在市场上推出了大量仅可进行单一音乐游戏的跳舞毯一体机。全新体感化的游戏设计很快就再度激起了成年人的消费兴趣。不过可惜的是，由于玩法单一与内置软件的粗制滥造，跳舞毯所掀起的消费热潮没能维持多久便匆匆退去了。

历史似乎以确切明了的态度告诉了我们这样一个惊人的事实 原来电子游戏对那些经常将“勤有功，戏无益”的格言挂在嘴边的成人也同样有着令之所无法抗拒的强大魔力。既然无数的成年人都乐意为仿制的《DDR》与《俄罗斯方块》而毫不犹豫地掏钱进行消费（仿制《DDR》与《俄罗斯方块》的一体机在刚推出的时候价格并不低，大部分同类产品在市场上的零售价格都高于200元），那么当一个既拥有老年人所喜欢的棋牌游戏，又具备家庭妇女都为之迷恋的方块游戏或音乐游戏，并且还附带了男性家长们向来都十分热衷的模拟游戏与光枪游戏，同时当然更少不了小朋友们所尤其钟爱的低龄向动作游戏的新型数码娱乐产品以相对低廉的售价出现在每位家庭消费这的面前的时候，他们对之所持的消费态度又将是怎么样的呢？

互动娱乐——21世纪的全民娱乐方式

互动娱乐，一个对于国内大多数的家庭消费者来说或许还是非常陌生的名词。但事实上在欧美、日本等经济发达地区的大多数家庭中，互动娱乐早已是DVD影音娱乐之后又一广为国外家庭消费者所钟爱的主流休闲娱乐方式。而借着近年来计算机人机交互技术与三维图形处理技术的飞速发展大大加强了相关软件内容的临场表现力，互动娱乐的娱乐方式已因此受到了越来越多不同年龄、不同职业以及不同喜好者的青睐。根据相关的统计数据显示，目前互动娱乐在全球娱乐市场上的产值业大幅地超越了我们所熟知的电影产业而达到了接近300亿美元之巨的惊人水平！相关行内从业人员的收入水平也是十分地令人艳羡。



相对于互动娱乐在国外市场上的热火朝天，过往国内大多数的家庭消费者们却因受消费能力不足的原因而无法享受到来自互动娱乐所赋予的无限乐趣。不过由于近年来国内经济的飞速增长，人民的收入水平已有了极大的提高，而对于相关文化娱乐产品的需求与支出也在不断地快速提升之中。江苏神游科技有限公司连同国际互动娱乐产业先驱任天堂公司以中、美、日合作研发的方式在国内市场上推出了专门针对国民消费特点而设计的新一代家庭互动娱乐平台——IQUE家庭游乐器，可以说是选择了相当不错的时间。神游公司曾表示：“神游机的诞生将直接意味着现今国内广大的普通家庭用户已具备了足够的经济能力来像国外发达地区的消费者那样尽情地享受到互动娱乐这一21世纪的娱乐方式所带与的无穷乐趣。而同时，互动娱乐的娱乐方式也必定会成为继DVD影音娱乐普及之后再一个的标志着国民的文化生活水平已迈上了更高台阶的重要里程碑的所在。无论小孩、成人、还是老年人，均可在IQUE家庭游乐器的娱乐平台上寻获其所喜爱的软件内容。而神游公司在此也将竭尽全力为广大的家庭消费者们提供以各式优良的售前售后服务，为求能让大家更好地体验到互动娱乐本身所散发出来的无穷魅力。并希望IQUE家庭游乐器能为广大消费者日常所空闲的家庭生活增添上更为丰富多姿的色彩。”应该说其愿望是美好的，神游公司也正向着这个目标不断努力。

父亲、母亲、小孩，这是一个最简单三口之家的构成。而对于现时颓势之中的神游机来说，其未来在大陆市场上成败的关键所在就在于如何将目前大多数家长们纯粹只为应小孩要求而进行的被动式消费扭转成以满足全家娱乐需要为目的的主动式消费。在现阶段国内的市场环境下，惟有紧扣着“家庭”与“娱乐”这两个极其重要的关键词来重新展开相关的战略布置，谜局当中的神游机方能存有突围而出的可能。

无论对于任何游戏平台来说，主机推出后一年内的时间均可被称为销售的“市场导入期”。倘若硬件的销售未能在这一年内出现很大的起色的话，那么惨淡的经营极有可能将长期延续下去……市场留给神游机的时间并不太多，神游公司在仿效昔日美国任天堂由FC到NES的改造计划那样重新革新定位其产品的中国战略的同时，还必须积极主动地与优秀的第三方软件公司进行软件移植的授权工作（就像国内的PC游戏代理公司向国外游戏开发商缴费取得相关授权而进行国内版本的软件汉化一样），否则主机未来的前途就恐难保全了。

路漫漫其修远兮

或许就如昔日任天堂某高层所明言的那样，由在TGS上正式公布的那一刻开始，神游机就背负了重振任天堂在东亚地区游戏市场昔日霸主地位的沉重使命。但同时，任天堂也深知其产品在现阶段的中国市场上进行拓展的艰难。无论是神游机，还是行货版的PS2，均是两大硬件厂商用以获取经验与孕育市场的先行角色。惟有耐心且具智慧，并乐意真诚付出的公司才能在市场上取得最终的成功。而对于现时的神游公司来说，未来真正能为其在大陆市场上收得源源不断的利润的，或许只能是当其获取成功后而相继推出的可兼容于任天堂未来平台的“神游2”主机与特制版的GBA次世代便携机（未来的GBA次世代主机很可能将采用NDS上也会应用的新型大容量卡片式存储媒体，届时恐怕在两三年之内都很难出现盗版）。在收获的季节到来之前，神游公司会一如既往地在神游机上低调并努力不懈地继续着其在中国游戏市场上所漫长的布道之旅……



“惟辛勤者方能嗅得稻米的金香。”无论小孩、大人，还是未来中国游戏产业的开拓者们都必须谨记于此。

究极FFVIIIのFAN资格认定50则

文：SQUALL-LH



1. 携带管制刀具并具有意图严重伤害他人面部的倾向。

2. 以退学为要挟多次向校方提出“要转到奎斯提丝的班级”之申请——尽管对方已再三表明本学校查无此人。

3. 计算机课结束后仍赖在座位上不走，坚信自己会翻出两只G·F。

4. 经常在学校附近的树林里寻找“炎の洞窟”。

5. 同朋友们打扑克胜利后在众目睽睽之下将所有扑克席卷一空后逃走。

6. 在考试前确认距学校最近的邻国，并提前一周办好护照动身，以适应考场环境。

7. 认为拿着枪械的人对自己构不成任何威胁。

8. 考试中途突然冲出教室，奔向附近的电视塔。

9. 对蜘蛛有着一种莫名的恐怖感。

10. 你诅咒学校的活动大厅，因为即使你在里面的柱子旁靠上一辈子也不会有流星从头上掠过——如果哪天你的头部真有了这种幸运的碰撞感，不要误解，那是吊灯。

11. 出于对恐龙的恐惧感，平素从不去学校



花园晃悠。

12. 班主任请你放学后到她办公室去一趟，你会在听到消息后的第一时间内整理全部装备：前面提到的管制刀具一副、急救包一箱并确认自己的宠物（毛虫、蜻蜓之类）是否状态良好；并且，考虑到对方的需要，你准备了两份。

13. 从不轻易触摸校长送给你的礼物。

14. 鉴于手头拮据，你打算以考试来解决经济危机。

15. 你曾多次因扒火车被送到拘留所。

16. 你会隔三差五地走去居委会的广播站看看有无国家元首出现。

17. 站在高处时会有向下跳的冲动——如果此时有两位倒霉的朋友恰好在你身边，那么即将出现的三个自由落体，你是最上面的那个。

18. 盗■兼毁坏名胜古迹。

19. 政府门口的武警战士拒绝你入内时，你试图以0、1、2进行数字组合与其沟通。

20. 你做客的人家常常发生杯子不翼而飞的怪事。



21. 玩CS只用AWP。

22. 多次打算由门口的下水道偷渡到凯旋门。

23. 对雕像存有严重的戒备心。

24. 回家的问候语由“我回来了”变为“0匹退治！”

25. 为了挽救全校师生，你秘密策划潜入西安卫星发射基地。

26. 学校地下室的打更老伯一定是校董——你对此深信不疑。

27. 密谋煽动学校间的大规模械斗。

28. 你常常因背着熟睡的女生四处走动被视为BT色狼。

29. 在喜马拉雅山顶寻找天空都市的入口。

30. 企图利用神州五号偷渡到太空站解开封印。

31. 9·11事件是你的杰作——飞空艇入侵月之箱那段CG给你的震撼力实在是太大了。

32. 钟楼的指针上常有你的身影在晃动。

33. 你在下水道等隐蔽处寻找当月发行的杂志。

34. 因在火葬场门口兜售“菲尼克斯之羽”而被捕。

35. 遇到危险时，你会举着PDA大叫“陆行鸟火焰！”

36. 强迫自家的小狗阅读宠物杂志。

37. 准备这个寒假就动身去北极，到修米族那里做客。

38. 将梦境一一记在纸上去询问父亲，试图唤醒其被封印的记忆。

39. 为了攒钱购买飞空艇，你已经断掉了早午餐等一切不必要的开销。

40. 《Eyes on me》中毒，如果一天听不到这首歌，便会出现浑身发抖、抽搐、口角流涎等多例并发症。

41. 为了给自己的黑色皮衣颈领处弄上羽毛，你跑遍了市内的所有服装店；倘若依然一无所获，立刻把目标换为市郊的养鸡场。

42. 一看见仙人掌就头疼——疼痛的程度与仙人掌的体积成正比。

43. 以“还未找到记录点”为由拒绝考试。

44. 经常在人迹罕至的地方寻找魔法抽取点。

45. 冲入学生会办公室对着所有人大叫：“来一决胜负吧，CC团！”

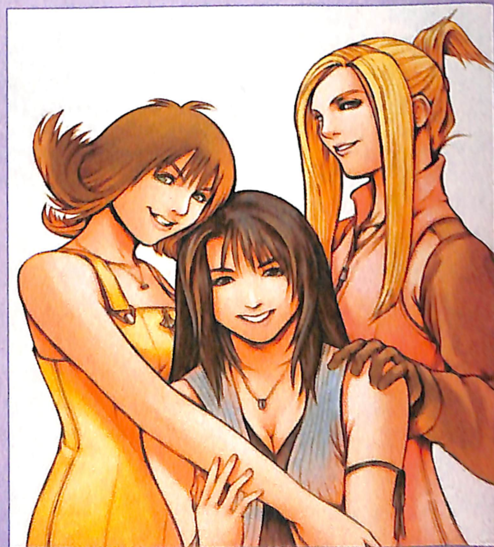
46. 为了节省燃料与加快速度，你用倒档开车。

47. 如果遇到UFO，你的第一反应是冷静地向它丢出5片阿司匹林。

48. 问路后朝着相反的方向前进。

49. 向湖中不停地扔石头直到深夜。

50. 将自己的姓名缩写与游戏中的人名牵强附会地糅合在一起做昵称——譬如：斯考尔·莱昂哈特→SQUALL-LH。



笔名： 懿蝶
姓名： 张毅
年龄： 24 岁
职业： 小学教师
居住地： 上海
玩龄： 不详，现在是“《无双》系列”达人哦！
Special：
· 因为偶然间看了的张弦先生的“《寂静岭》系列”评述而被触动，由此与张弦先生相识。
· 是个喜爱文学写作的女孩子。
· 张弦先生的写作助手。
· 很爱自己的丈夫。





Hand Writing：

上海早晨的华山路，清新得像一块提子蛋糕，甜蜜地融化在心里。

花园洋房的雕花铁门，依然绽放着殖民时代的妩媚风情。一幢一幢的咖啡厅、PUB、印尼酒吧慵散地望着大街上的人群，彻夜狂欢的气息依然恬淡地在空气中绽放。



收废旧报纸的三轮车上，我的偶像的照片正对着我努力微笑。几只肥肥的小麻雀歪着脑袋，抖动圆圆的肚皮，在五颜六色的人行道上快活地蹦来蹦去。

我喜欢这样恬静的生活，所以，在每一天，都会用力呼吸，努力生活。

我欣赏瑰丽的玫瑰色、金碧辉煌的金色、像波斯猫眼睛般的湛蓝，它们就像生命一样充满希望。常常一直幻想，等我有了很多很多的钱的时候，一定让爸爸妈妈跟着我过上幸福无边的日子，每天住在别墅里无忧无虑地和我的先生、我新认识的好兄弟们、小狗小猫小蛇小松鼠小鹦鹉还有小蜥蜴一起玩游戏，和我一起祈祷，美梦成真吧！

最大的梦想是和先生吵架以后，可以扬眉吐气地刮花他宝贝书橱里N多心爱的正版游戏，把几个可恶又占地方的笨重机器当作飞镖……然后把我心爱的宝马深蓝色PS2打成一个可爱的小布包，带上以前签订不平等条约时割地赔款抢来的《铁拳TT》、所有的《三国无双》、《零 红蝶》、《阿尔格斯战士》全部塞进小包包里，临行前不顾他的唧唧歪歪、哭哭啼啼，一把推开他，抢过另外一台破旧PS2里的他还没有玩热的《战国无双》，大摇大摆地扬长而去……

现在我最大的心愿就是看到我文字的朋友们能够玩到更新的游戏，收集到更多的好游戏，每个人有健康的身体、充沛的精力、用也用不完的票票和百事可乐的心情！也希望大家对《游戏·人》能够多多捧场，精彩不容错过哦！

笔名： 张弦
姓名： 张弦
年龄： 35 岁
毕业院校： 上海戏剧学院戏剧文学系
职业： 上海电影制片厂编剧
居住地： 上海
游戏玩龄： 23 年
Special：
· 电玩界的“带头大哥”，国内著名电玩撰稿人。
· 曾创作过《三毛流浪记》、《南国大案》、《爱不需要承诺》、《红与黑》、《新刀马旦》、《毒蝶》等剧作。
· 1981年上海到了大概是中国的第一批街机，张弦先生就是那最早的一代街机玩家。
· 很爱自己的妻子。







主持人：邪魔天使

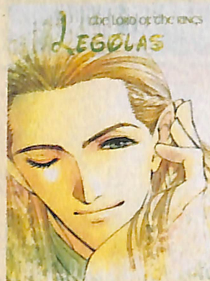


随着新的一期《游戏·人》与大家见面，邪魔也能借此机会沾沾光了。(^_^b) 自从上次写了一篇《残·血》之后居然有读者大声叫好（某编：喂喂，不要王婆卖瓜行不行？），实在是受宠若惊，于是这次再接再厉写了一篇，虽然名字是土了那么一点点，还请大家"我慢"一下吧。(^_^b) 说起这片文章，如果知道原作的人一眼就能看出是什么，如果不知道……那就问一下周围谁看过原作的吧。(\^_^/) 说起来以前很少写这种类型的文章，所以以后要多练练笔，争取写出不同风格的文章来满足读者们的不同需要。(p^_^q) 所以请大家支持小邪啊！

幽暗森林的那一片绿叶

据说每一个精灵都有一颗如天上的星辰一般散发出耀眼光华的美钻，当精灵忧伤的时候宝钻就会黯淡无光，而当精灵死去的时候宝钻就会彻底失去光芒。当精灵将这颗宝钻送给另外一个人时就表示将自己的心交付于那个人，而那个人将成为自己今生的至爱。

"怎么？还不睡？那可不行啊，从明天开始我们每天行走的路程将加长，而环境也会越来越恶劣，如果休息不足那就不好了。"



"爱斯泰尔，精灵是不会在森林以外的地方熟睡的。"精灵用优美的精灵语说道，并给了这个人类的游侠一个浅浅的微笑。

"别随便地就将精灵女王的祝福丢掉。"游侠捡起地上那枚镶着银边的绿叶胸针，然后将它别在了原来主人的披风上。

"与绿叶相比也许耀眼的星钻更适合您，不是吗？未来的陛下。"精灵的手慢慢摊开，在那白皙纤细的手掌中央是一颗散发着夺目光彩的星钻。

人类轻轻接过它，他的手有些颤抖，他知道，那是她对他的爱。

精灵的眼睛深处露出一丝悲伤，但转瞬即逝。精灵不会将自己的情感表现在外面，所以除非是自己说出来，那么无论是谁也不可能弄清楚一名精灵到底在想些什么。但对于这个生长在精灵世界的游侠而言，这丝悲伤显得是那么明显。

"这样的表情并不适合一个精灵。"人类俯身吻了一下美丽精灵的额头，"去睡吧，明天将会是艰苦的旅程，虽然你是一个异于常人的精灵，但连续奔波了四天纵使再好的体力也该休息一下。"

精灵扯下那枚绿叶胸针将它丢在地上，然后轻灵地爬上了树。

精灵清楚地明白，这位未来的人皇需要的是一颗照亮他世界的星辰，而不是点缀这片大地的绿叶。

"你忘了这个。"人类叫住了精灵。

"绿叶会一直追随并效忠于您，我的陛下。"

人类捡起了那片绿叶，他知道精灵将这一切都看在眼里。他宠爱这位精灵，这个精灵就像是一朵未经凡尘玷污过的百合，他明白精灵的内心到底在想着什么，他不希望这朵纯洁的百合跟自己一起受苦，它应该属于自己的世界，它属于那片幽暗的森林，它应该沉浸在美妙的歌声与晶莹的甘露之中，而不是跟自己这个脏兮兮的凡夫俗子一起四处奔波。

游侠靠着古树坐了下来，四周又变得死寂一片，只有偶尔响起的几声虫鸣才让人想起这是一个属于活人的世界。忽然，森林中传来一阵细微的声响，游侠的直觉告诉他有敌人靠近了。

"一共十六个，还不算太多。"精灵悄无声息地来到游侠身后，他的步伐永远是那么轻盈，就算是踩在积雪上也不会陷下去。

"去把那个打呼噜的家伙叫醒，我们有事要办了。"游侠对精灵说道，但很显然，精灵对这个命令并不乐意，因为精灵很明白，打扰那个矮子的休息完全是自讨没趣，而且偏偏精灵与矮人的关系又不是太好。

"那个'打呼噜'的家伙是谁？"一个沙哑的声音响起。由于矮人本来声音就宏亮，所以这个故意压低的声调听上去是那么可笑。

"哼～"精灵不禁冷笑了一声。

"你干嘛？不服？"矮人狠狠地瞪了精灵一眼，但他那矮小的身躯只能让他努力仰起头才能看到精灵那深邃得如一汪青潭的蓝色眼睛，矮人并不认为刚才那句话有什么好笑的，如果是那个人类就算了，但说这句话的人恰好是自己最不喜欢的家伙。

"好了，你们两个，别吵！"游侠制止了这一对活宝的闹剧。

"等一下！"游侠顿了一下，捡起地上那一枚绿叶胸针将它再次别在了精灵的披风上，"这是你的象征，我的绿叶精灵……"

飕！精灵迅速地射出了一箭。黑暗非常适合他那双在幽暗森林中训练出来的眼睛，而精灵的弓术永远是箭无虚发，所以他清楚地看到自己的箭穿过了一个半兽人的咽喉。

"哼，我可不想输给一个弱不禁风的家伙。"矮人喘了一口粗气提起他的巨斧冲进了那向了那群半兽人。

游侠苦笑了一下，随即也提起剑加入了战斗。

"小心！"矮人惊叫道，因为他看到几个半兽人向树上投掷飞斧，但这些飞斧对灵巧的精灵而言不过是暖暖身子而已，几支弓箭下去就将那些丑陋的家伙射倒在地。

"嘘～"矮人吹了声口哨，虽然平时经常拌嘴，但他对精灵在夜晚中射箭的准头的确佩服不已。

"七个！"精灵平静地说道，他知道，这次的比试矮人是无论如何也胜不了自己了（事实上他从来就没输过），因为那位游侠还击倒了四个半兽人。

"切。"矮人恨恨地哼了一声，"不就仗着在黑暗中自己的视力好么。"

精灵并没有回嘴，只是默默地看着那个人类。

我是一片绿叶，我会在您的身后默默支持着您，我的王……精灵望着游侠那双褐色的眼睛暗自发誓。



游侠走了过来，望了精灵一眼，然后缓缓低下头吻了一下精灵披风上那枚绿叶。

"爱斯泰尔，就算是绿叶也有它的作用，无论什么都不能代替绿叶在我心目中的位置，就算是如星辰一般闪烁着夺目光芒的星钻……我的精灵王子……莱格纳斯……"

这次的主题是《星海3》，知道这一消息后，菲菲（对fate的爱称）激动不已，于是小邪我顺水推舟叫他画他最擅长的女性角色，谁知道他在24小时之内就交了出来，其行动力可见一斑。惟一有点遗憾的是由于时间比较仓促，所以所有角色的所有服装都没画，唉，遗憾哪……（菲菲：你……你……你这纯粹是要害我！T_T）

▶ 库蕾娅啊！很多玩家都对为什么新同伴是她老爸不是她而感到不满，所以就让菲菲来满足一下大家的要求吧。（小邪：大叔才是王道\ ˆoˆ/）



▼ 这……菲菲你偷懒啊！减稿费！（菲菲：T_T）

▶ 奈露的4P女仆装一直都在排行榜的前三甲，希望下次菲菲一定要画！



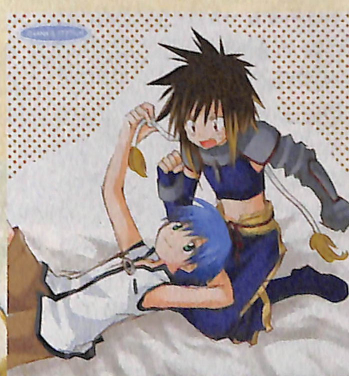
▼ 呵呵，忧郁眼神的玛莉娅，不过个人还是喜欢她的4P。





Maria
Traitor

▲可惜啊，阿鲁贝尔同样是4P衣服是最好看的。要问为什么？因为他的4P服装的露出度是最高的，开衩开到腰部哦。





◀ 菲特与阿鲁贝尔的嬉戏图，Q版的阿鲁贝尔是不是很可爱啊？

▼ 身着浴衣参加花火大会的菲特与克里夫。性感的克里夫再现三十多岁成熟男性的魅力，看他的胸肌是多么健硕！菲特却是面带少年的那种特有的羞涩，衣服上的蓝色蝴蝶花纹更显菲特那纤细的身材。不过说实话，菲特在游戏中真是瘦，怎么看都觉得他是营养不良……





▲克里夫！你这家伙要干什么！快点放开我们的小菲菲！（菲特：-_-）要不然我会叫米拉吉大姐将你打成猪头！喂，才说了……你的右手在干嘛！

▶ 菲特觉醒图！游戏中这一段做得相当绚！特别是小菲菲（菲菲，不是说你）张开那对光之翼时，小邪的脑海中顿时出现一个名词——最终兵器彼男！



GAME SHOW Game Show Game Show Game Show

「火焰之纹章」的历史

《火焰之纹章》的历史：Intelligent Systems



任天堂在1973年决定扩展其电子市场，所以将电子部门划分为三个子部门，分别是R&D1、R&D2与R&D3。R&D1由横进军平（Gunpei Yokoi）领衔，他后来开发了《银河战士》（Metroid）和《光神话》（Kid Icarus），并发明了便携机Game Boy。宫本茂（Shigeru Miyamoto）最初也是在横进军平的R&D1里工作，直到他的《大金刚》大获成功后才有了自己的团队。1986年，一些R&D1的程序员离开任天堂组建了Intelligent Systems(以下简称IS)，但任天堂几乎是立刻就将公司买下，并使其成为横进军平的R&D1麾下一个独立分支。横进军平的团队开始进行《家庭战争》(Famicom Wars) 的开发，这款作品于1988年发售。《家庭战争》的成功也促成了第一款《火焰之纹章》(Fire Emblem，以下简称FE) 游戏的开发，并在1990年发售。

就在家用主机超级任天堂（Super Nintendo）发售前，IS内部分成了四个小组：Deer Force小组负责《超级银河战士》（Super Metroid）；Shikamaru小组开发《马里奥绘画》（Mario Paint）并协助开发《超级银河战士》与《超级家庭战争》（Super Famicom Wars）；Battle Clash小组开发Super Scope(注1)及对应此外设的游戏；《纹章》小组。IS开发的游戏大多很成功，《超级银河战士》这款游戏更被一致认为是有史以来最出色的游戏之一。

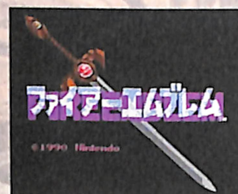
*注1：对应超级超级任天堂的光线枪。

在任天堂64（Nintendo 64，以下简称N64）发售前，IS设计了Virtual Boy，但这成了任天堂屈指可数的失败产品之一。横进军平非常惭愧，并在1996年离开了公司。在1997年晚些时候，横进军平不幸在一场车祸中遇难，享年56岁。而他在离开任天堂后所做的工作化为了神奇天鹅（WonderSwan）便携机。在横进军平遇难后不久，《火焰之纹章》的创始人加贺昭三（Shozo Kaga）离开任天堂组建了Tirnanog Co.。不过由于其为Playstation（以下简称PS）平台开发的游戏《泪指轮传说》（Tear Ring Saga）直到发售前一个月还在以《纹章传说》(Emblem Saga) 为题进行宣传，因此招致任天堂的诉讼。这段时间是IS的低潮期，许多N64游戏的开发被取消或者游戏销售不佳，惟一的闪光点就是《马里奥RPG》(Mario RPG)的续作《纸片马力奥》(Paper Mario)。但是，在横进军平离开后，IS大多数时间都的确不大好过。

然而，现在的IS将精力放在了任天堂便携机上，并在Game Boy Advance（以下简称GBA）上发售了一些极受欢迎的游戏。《马里奥赛车：超级赛道》(Mario Kart: Super Circuit)，《银河战士 融合》（Metroid Fusion）与《银河战士 零点任务》（Metroid Zero Mission）仅仅是其中一部分，而当《进化战争》（Advance Wars）发售的时候，任天堂开始确信战略类游戏能够在美国获得成功。这个差点被任天堂撤出市场的游戏于9月11号在美国发售。但这个游戏在欧洲延期了数月，而且没有在日本发售。由于“911”与微乎其微的市场宣传，《进化战争》最初步履艰难。但随着关于游戏的讨论逐渐增多，销量也随之上升，《进化战争》终于成为了任天堂数个意料之外的畅销作品之一。这也使任天堂下定决心让IS制作续集，但这还不足以使他们确信能够让IS在日本之外发售《FE》的下一作。在任天堂看来，这个游戏对美国玩家而言太难了，但他们也希望IS能降低下一代《FE》作品的难度以便打入美国市场。“《FE》系列”的第七部作品终于在2003年11月第一次登陆美利坚。尽管这个系列如今并没有多大名气，但它实际上是任天堂最受欢迎的代表作之一。

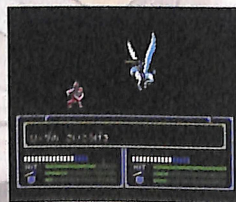
《火焰之纹章》的历史：暗黑龙与光之剑

在1988年夏天，任天堂发售了IS的第一款原创作品《家庭战争》。游戏在日本大受欢迎，这也促使任天堂让IS制作一款既与《家庭战争》有相同的战略要素，但也同时具有角色扮演成分而与前者有所区别的游戏。在最初提出构想的加贺昭三的指挥下，团队迅速展开工作并开发出这款游戏。从技术角度来说，尽管这并不是FC上给人印象最深刻的战略游戏，而且游戏模式也被世嘉（SEGA）与史克威尔（SQUARE）等众多厂商所效仿，但即使是在众多仿制品推出之后，“《FE》系列”仍然成为了日本最受欢迎的战略/角色扮演游戏（strategy/RPG，以下简称S·RPG）系列。



1990年4月20日，任天堂在日本推出了系列的始祖之作《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》(Fire Emblem: Dark Dragon and Sword of Light)。比世嘉的《光明力量》（Shining Force）早两年，比班普雷斯特（Banpresto）的《超级机器人大战》（Super Robot Taisen）早一年，成为了第一款主流S·RPG游戏。《FE》颇具特色的战略系统与《家庭战争》相似，即根据双方的攻防数值自动进行战斗，但Banpestro的战斗侧重单人作战，而《家庭战争》则以集团作战为基础。两个游戏最大的区别在于《家庭战争》建造部队并将他们送去当炮灰，而《FE》要集合同伴并象RPG那样增加他们的等级。“《FE》系列”另外一大特色就是在于，一旦同伴死亡则会是真的死亡。游戏中没有诸如93年发售的“《皇家骑士团》(Ogre Battle) 系列”中那样的复活型角色。更精彩的是过场画面会根据角色生存情况的不同而改变，有时如果一名同伴已经死去，就看不到某些情节。这也就促使想在通关时集齐所有角色的日本玩家制定出了一些严谨的战略方法。

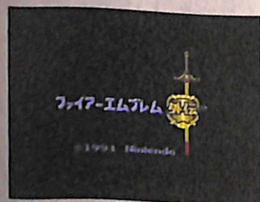
在《任天堂明星大乱斗DX》（Super Smash Bros. Melee）中，马尔斯（Marth）的宝石被很多任天堂迷们所知晓，他实际上是来自《FE》的明星。马尔斯是阿利提亚（Altea）王国的王子，由于德鲁亚（Dolua）帝国的侵略而被迫流亡到游戏初期居住的岛国塔利斯（Talis）王国。邪恶同盟德鲁亚、格拉（Gra）、格鲁尼亚（Grunia）及玛凯多尼亚（Macedonia）王国侵占了马尔斯的祖国，而年幼的马尔斯很担心留在阿利提亚的姐姐。在海盗攻击塔利斯的时候，塔利斯国王终于下定决心让马尔斯带领本国部队出击，希望他能够解放阿利提亚并打垮阿卡内亚（Akanea）大陆上的邪恶同盟。



在马尔斯解放了自己的祖国后，发现嘉尼夫（Garnef）抓住了自己的姐姐，并想用她使暗黑龙梅迪乌斯（Medeus）复活。在将梅迪乌斯复活后，他控制了德鲁亚王国并统领着四个国家的邪恶同盟。作为光之剑拥有者的后代，马尔斯得到了火焰之纹章，这不仅是强大的神剑法鲁西昂（Falchion）的组成部分，同时也证明马尔斯命中注定要成为神剑的主人。法鲁西昂是惟一可以击败梅迪乌斯的武器，马尔斯只有找到它才有希望获胜。

IS在这部《FE》始祖作品中做了很多尝试：进入斗技场迫使玩家要冒金钱与生命的双重风险；每章中途不能记录；每章的胜利条件是让马尔斯占领城门或宝座。但这些并没有减少游戏的乐趣，反而成为了系列的最大特色。为了通过后面的章节，玩家必须要将一些早期强大的角色收入麾下，并尽可能保护好他们。当然，在游戏中保护角色是非常艰难的任务，但第一时间收得他们通常能使村庄免受灾难，有时在你想保全所有角色的时候，保护村庄几乎是不可能完成的任务。另外一个难点在于神剑法鲁西昂非常容易错过，这样玩家必须在没有法鲁西昂的情况下面对梅迪乌斯。虽然没有法鲁西昂也可以击败梅迪乌斯，但当然不是那么容易。最初的《火焰之纹章》对玩家是极大的挑战，不过它的巨大成功也成就了两年后续作的诞生。

《火焰之纹章》的历史：外传



任天堂的老牌系列作品似乎都会有一作与众不同。《超级马里奥兄弟2》（Super Mario Bros. 2，注2）与《塞尔达传说》（Legend of Zelda）的第二作均与系列的其它作品大相径庭。《大金刚3》（Donkey Kong 3）也与以前的大金刚游戏规则不同，以杀虫剂与飞虫取代了猩猩与木桶。《FE》的第二作就是整个系列中的异类作品。《火焰之纹章 外传》（Fire Emblem Gaiden，以下简称《外传》）于1992年3月14日发售，比世嘉MegaDrive游戏机的《光明力量》（Shining Force）初次登场早一个星期。《外传》的销量甚至比第一作还要高，但是正如《马里奥》与《塞尔达》的第二作一样，也引起了系列爱好者的争论。

＊注2：指的是美版的2代。

《外传》与原作发生在同一个世界，不过是在另外一块大陆，游戏中也几乎没有提到阿卡内亚大陆的事情。故事发生在巴伦西亚（Valencia）大陆，大陆上共有三个国家，其中索非亚（Sofia）王国与利盖鲁（Rigel）王国虽然互为仇敌，但由于米拉（Mira）王国的存在，双方都尽量避免战争。与索非亚与利盖鲁的辽阔疆土相比，米拉更象是一座城市，而且这里有祭祀米拉女神的神殿。随着两个国家的冲突日益升级，米拉在两个国家的边界上造了一条大河。米拉宣布将维持这条河，除非两个国家同时派人前往米拉王国，并都同意移除河流。尽管米拉担心索非亚与利盖鲁之间爆发战争，但瓦伦西亚还受到了另一股力量的威胁。大盗吉斯（Geeth）占领了瓦伦西亚东边的大部分领土，但由于大河才无法将兵力集中，应对两方，所以他将进攻重点放在了索非亚王国。这时，利盖鲁陷入了内乱，形势不断恶化。所有这些就是《外传》开始时的背景。

《外传》的主角们都来自索非亚王国，其中塞莉卡（Celica）还是王位的继承人。然而，德塞（Tozeh）将军在利盖鲁王国的协助下，杀死了索非亚国王并将王位据为己有，而且他还与大盗吉斯勾结，企图令索非亚军力顾此失彼，以保住政变成果。索非亚人民不甘屈服，在第二名主角雅木（Alm）的率领下重新集合起来，击败德塞，并开始进攻利盖鲁。然而，塞莉卡并不想攻打利盖鲁，因为她相信鲁道夫皇帝（Rudolf）并不是邪恶之人。不过后来，她察觉到是鲁道夫与米拉女





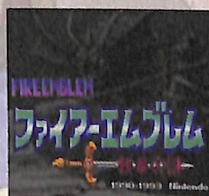
神的失踪有关，这才改变了想法。米拉维护着巴伦西亚的和平，所以她的失踪也是吉斯与德塞扰乱民生的直接原因。于是，拯救米拉，消灭德塞，攻入利盖鲁，最终使巴伦西亚恢复和平的重任落到了自幼便是好友的雅木与塞莉卡身上。

《外传》与第一作的作战方式相同，从战场的图片上几乎看不出什么区别。两者的区别，也就是《外传》之所以如此独特的原因在于增添了丰富的RPG要素。与在整张地图上进行大量战斗不一样，《外传》分为五大章，每章都是由传统的《FE》战斗以及与《最终幻想》（Final Fantasy）和《勇者斗恶龙》（Dragon Quest）类似的城镇探索环节组成。在玩家面前的是一张标出路线的世界地图，每一步都代表你可以访问的地点，如村庄与洞穴。战斗场景虽然比原作大，但也有了原作所不具备的种种限制条件。其一，战斗中没有用来购买武器的商店，所以玩家只有打开宝箱、击败敌人或在城镇中购买以取得新武器。这与原作的策略感不大相同，但角色成长的方式没有多少改变。其二，两作的转职方式也不尽相同。《外传》里的某些角色在达到一定等级后就能转职，但与系列其它作品不同的是，玩家以从五种职业当中进行选择。其三，弓箭手与魔法师的特性也发生了改变。弓箭手不再对飞行单位有特效，并且可以反击近身攻击。魔法则需要消耗施法者的HP，而且可以在等级提升后学得新的魔法。这还是惟一一款并非与龙，而是与怪物作战的FE。你甚至还可以用魔法师召唤出己军的怪物。

《外传》被普遍认为是难度较低的《FE》作品之一。由于有无限练级以及村人的无限转职，所以很容易练出很多除魔防以外其他能力全满的超强力角色。并且在游戏中有着隐藏的简易模式，使玩家能够获得双倍经验值，并提升敌人掉落道具的几率。

对于《FE》爱好者来说，与系列的其他作品相比，《外传》因为加入的大量RPG要素而别有特色。许多人会因为游戏的销量更好而喜欢它，但更多人会因为续作更象第一款作品而感到高兴。实际上，下一款《火焰之纹章》作品甚至还收录了经过一些改进的原作。

《火焰之纹章》的历史：纹章之谜



任天堂在1990年11月推出了超级任天堂主机，但依然在旧主机上推出了包括了《火焰之纹章 外传》在内的游戏作品。在《外传》之后，Intelligent Systems着手开发其第一款SFC的《FE》作品，名称为《火焰之纹章 纹章之谜》（Fire Emblem: Mystery of the Emblem，以下简称《纹章之谜》）。任天堂希望他们恢复原来的游戏模式，所以这款游戏不仅去掉了《外传》中的RPG探索模式，吸收了原作中的众多角色，甚至还收录了一个原作的改良版本。1994年1月21日，《火焰之纹章》在超级任天堂亮相，如系列作品一样，大获成功。

《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》的重制版并没有太多改变。当然，图象与音乐由于硬件性能而大幅度提升。漂亮的画面取代了原来战斗时的黑色背景，各种武器也有了独自的造型。除画面之外，大部分音乐都重新混过音。IS还为每名角色加入了阵亡前的台词，这在FC版里面是看不到的。一个重要的进步，并且成了《FE》游戏重要部分的是玩家能够观察敌人移动的范围。还有一点重要的改变便是骑马的角色可以下马作战。这使骑兵们可以在马下用剑，马上使枪。作品还改善了游戏速度，包括加快战斗动画，加快敌人动作，以及关闭战斗动画。尽管原作的重制版相当不错，但真正吸引日本玩家掏腰包购买《纹章之谜》的还是新游戏。



那些没有玩过原作的玩家可以从《纹章之谜》



的第一部玩起，这便是《暗黑龙与光之剑》的改良版。第二部以原作的情节为基础，从消灭暗黑龙梅迪乌斯一年后开始。玩家以前的同伴，奥雷安的王弟哈丁（Hardain）与尼娜公主结婚，成为了阿卡内亚大陆的新国王。马尔斯与姐姐艾莉斯（Ellis）共同治理着阿利提亚王国。哈丁因为德鲁亚、格拉、格鲁尼亚、玛凯多尼亚几国帮助暗黑龙而给它们加了战争罪名。刚开始，哈丁只是让各国供奉一定数额的金钱，不过欲望很快占领了哈丁的内心。不久，阿卡内亚士兵开始掠夺德鲁亚与玛凯多尼亚的村庄，小孩被拐卖，男人被暗杀，妇女被卖作奴隶，各国的王储也陆续失踪。在姐姐失踪之后，最后的希望马尔斯终于登场。在马尔斯的旅途中，他发现了真正的原由，原来梅迪乌斯在德鲁亚复活。在马尔斯击败暗黑龙的时候，法鲁西昂显然并没有完全恢复力量。马尔斯要在大陆中旅行，寻找生命之玉的碎片以恢复火焰之纹章与法鲁西昂的真正力量。



《纹章之谜》在"《FE》系列"中的位置比较模糊。它既不象《外传》那样特别，也并没有如系列其他作品那样被交口称赞。但对从没有接触过"《FE》系列"的玩家来说，本作是非常好的入门作品，因为它介绍了阿卡内亚大陆与马尔斯击败梅迪乌斯的整个故事。而接下来的续作，不但征服了系列玩家，还吸引了许多新玩家，几乎是《纹章》历史上毫无争议的巅峰之作。

《火焰之纹章》的历史：圣战之系谱



在SFC上诞生了许多优秀游戏系列中的最经典作品。《大金刚王国》（Donkey Kong Country）、《最终幻想VI》（Final Fantasy VI）、《时空之旅》（Chrono Trigger）与《塞尔达传说 众神的三角力量》（The Legend of Zelda: A Link to the Past）。第四款《FE》作品《火焰之纹章 圣战之系谱》（Fire Emblem: Genealogy of the Holy War，以下简称《圣战之系谱》）被普遍认为是系列中最出色的作品。这也是横井军平参与的最后一个游戏。《圣战之系谱》于1996年5月15日发售，也保持了任天堂每两年发售一部《火焰之纹章》作品的传统。每款《FE》作品在日本的销量都较高，《圣战之系谱》并不例外。

《火焰之纹章》的前三作所处的是同一个世界，而《圣战之系谱》则离开了阿卡内亚与巴伦西亚，舞台来到了优古得拉尔（Jugdral）大陆，围绕古兰贝尔（Grandbell）王国展开剧情。这个国家是由十二圣战勇士之一的贤者海姆（Heim）所建立的，一直都是海姆的后嗣治理。现在的国王是亚斯穆尔（Azmule），但由于他年迈体弱，所以王子克尔特（Kult）分担了大部分的国政。王国分为六个公爵家，每个都由圣战勇士之一的后嗣治理，也都拥有独立的军队。但是，艾达（Edda）公国的克罗德（Claude）神甫在克尔特王子请优古维（Jungvi）公国的领主林格（Ling）协助处理国事时感到忧心忡忡。这件事对克罗德并无大碍，可当弗利吉（Freege）公国的领主雷普托尔（Leptor）表达了对王子的不满后，克罗德神甫开始担心了。古兰贝尔的丞相雷普托尔感到自己的地位受到威胁，因此与多兹鲁（Dozel）公国的领主兰格瓦特（Rangobalt）结成反王子势力。当伊萨克（Isaac）王国的野蛮士兵入侵达那（Darna）镇并开始杀戮无辜的民众时，局势开始混乱。古兰贝尔的人民希望克尔特王子率领亲信席亚菲





（Chalphy）公国领主拜隆（Byron），以军事行动惩罚伊萨克。在王子率军出发后，古兰贝尔处于兵力相对空虚的状态。

克尔特王子并不担心古兰贝尔的防线，因为邻国阿克斯多利亚（Agustria）与威尔丹（Verdane）都是古兰贝尔的盟国，但他不知道，威尔丹实际上一直对古兰贝尔虎视眈眈。威尔丹王子甘多鲁夫（Gandolf）乘虚而入，包围了古兰贝尔的优古维城，此时城中只剩下林格领主的女儿艾婷（Edin）。拜隆领主的儿子辛格尔德（Sigurd）是艾婷的童年好友，发誓要保护她不受威尔丹军队的伤害。随着他的出发，游戏大幕就此拉开。在游戏的半程时，剧情将会围绕辛格尔德的儿子赛利斯（Selis）以及众多前半部分勇士们的后代展开。《圣战之系谱》的故事也许并不是那么独一无二，但其丰富的剧情起伏被许多人认为是游戏史上最出色的剧情之一。在这里还是不泄露剧情了。

与之前的几作相比，游戏的系统有了很多改变。尽管只有十二章，但每章都很长，而且并不是要占领一个城池或王座，而是整张地图上的数座城池。大多数城池都有敌将把守，只有在击败他（她）之后才能占领城池并休整队伍。除了占领之外，玩家还必须保护自己每章出发时的城池。尽管保护城池并不是战略游戏中的独创，但战场上的多城池肯定是独一无二的，并且这些新要素使游戏的战略性大为提升。个人技能更是《圣战之系谱》中令玩家如痴如醉的部分。在游戏前半部分，每名角色都有自己的独特个人技能，例如HP不多时必杀一击（怒）或是连续进行五次攻击（流星剑）。



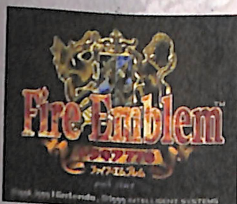
《圣战之系谱》中令人吃惊的新要素，并且使游戏成为《FE》迷特别偏好的原因就是恋爱系统。由于《系谱》的故事延续了两代人，这也意味着游戏前半部分人物的儿子或女儿将在后半部分登场。最棒的在于玩家能够控制儿女的继承特性。当第一代的男女角色站在一起时，之间有时会发生对话，能够增加彼此的好感。在感情达到一定程度后就会结婚，只要母亲在第一部结束前还活着的话，他们的后代就会在下半部中协助玩家作战。这样就产生了大量的后代组合，有些比其他更优秀，并且儿女能够获得父母的个人技能与合计的成长能力。儿女还将继承父母所使用的各种特别武器，如果没人继承则会失去它们。如果玩家没让角色结婚，在下半部就会出现替代角色，通常来说都比结婚后的后代要弱很多。当然，有些角色之间本身的感情就非常好，很容易结合，但这并不代表他们的后代是最优秀的。有些最初没什么感情的角色的后代在下半部反而更加强大，这些甚至包括了一些近亲间的不伦之恋，甚至于主要敌人阿尔维斯（Alvis）最终也是与妹妹结婚的。这个新要素赋予游戏不可思议的重复可玩性，而这是在1996年之前的《FE》作品中都缺少的一点。游戏不但变革了商店系统、必杀攻击方式与斗技场战斗，并且还首次引入武器相克概念，现在这已经成为系列的标志之一，也



为《FE》爱好者所熟知。

《火焰之纹章 圣战之系谱》始终是《FE》爱好者的最爱，GameFAQ的评论几乎无一例外都给出了完美的得分。在这之后，Intelligent Systems需要提供些更加特别的趣味，于是决定制作一款最困难的《FE》游戏。

《火焰之纹章》的历史：多拉基亚776



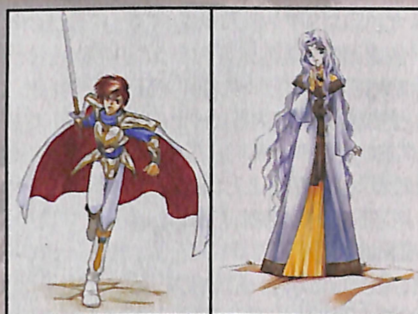
《圣战之系谱》与任天堂的新主机Nintendo 64（以下简称N64）是同一年发售的，于是大多数人都猜测《FE》的下一作会出现在N64上，但实际情况却并不是这样。因为某些原因，任天堂决定于1999年9月SFC而不是N64上推出《火焰之纹章 多拉基亚776》（Fire Emblem: Thracia 776，以下简称《776》）。任天堂并没有以标准的卡带形式发售这款游戏，而是启动了让玩家购买空白卡带，然后在日本的Lawson连锁店下载SFC游戏的计划。只有为数不多的几款搭载了特殊芯片的游戏无法通过此系统工作，如《星际火狐》（Star Fox）和《超级马里奥世界2》（Super Mario World 2）。这些被称作"超级任天堂力量"（Super Famicom Nintendo Power）的卡带使任天堂能够在卡带停产后的相当长一段时间内继续贩卖游戏，这项服务一直到2002年末才结束。不过，这并没有使《776》达到很高的销量，所以在2000年1月，任天堂又推出了卡带版，这使其成为了超级任天堂上的最后一款游戏，但也非常不幸地成为了《FE》游戏销量最差的一款。这并不是说游戏质量有问题，而是因为其在不恰当的时机发售在了不恰当的平台上。



《776》与《圣战之系谱》发生在同一块大陆上。在游戏中，兰斯特（Lenstar）王国的利夫（Leaf）王子奋力保护自己的国家不被多拉基亚的外敌所侵。故事发生在《776》第五与第六章之间，所以如果透露太多《776》的情节的话，同样也会波及《圣战之系谱》。《776》同时也涉及到一些《圣战之系谱》第七章的剧情，并在第八章之前结束。如果你使一位"《FE》系列"爱好者，就不应该在玩《圣战之系谱》之前玩这款游戏。游戏中包含了《圣战之系谱》的多段精彩情节，而如果你先玩《776》，就很有可能体会不到。

《圣战之系谱》的个人技能在《776》里有了些许变化，不过《776》也增加了不少新要素使游戏性得以提高。最主要的是新任务代替了原先占领王座或城池的惯例。当然，占领任务仍然是游戏中最主要的任务，而三种类型的新任务则使游戏的任务更加多样化。第一种是逃脱任务，这点也是使游戏难度陡升的一环。在这种任务中，玩家必须将利夫王子移至红箭头处才能成功，但这并不是说的这么简单。一方面，追赶的敌军数量令玩家头疼，而且玩家要将守护逃离区域的敌军消灭才行。敌人每回合源源不断的增援会彻底断绝玩家全灭敌人的想法。更可怕的一点在于，任何没能在利夫之前脱离的人物都会从队伍中消失，这些任务使1999年至2000年间日本的头痛药销量猛增。防守任务使玩家在游戏中扮演的地位倒了个儿，利夫需要率领队伍保护王座、祭坛或其他重要的地点或人物，以防敌人将其占领。敌人的增援无穷无尽，但玩家只要坚持一定回合就能够胜利。最后一种新任务是前两种任务的混合体。在这种任务里，玩家要首先占领一座城池，然后严加守护，直到自己的部队全部脱离战场。所有这些全新的任务为《FE》的战略性增加了独特的乐趣，防守任务现在也已经成了系列的标志之一。《776》同时也引入了夜间战斗时无法观看全部地图的系统，使战况更加扑朔迷离。众多的任务、设计





精妙的地图以及聪明异常的人工智能，这些让《776》的难度达到"《FE》系列"的巅峰。

《776》也是目前为止秘密最多的《FE》游戏。八大隐藏关卡贯穿在整个游戏过程，玩家只有满足特定的隐藏条件，例如捕获一名角色或在限定回合内完成任务，才能够进入这些关卡。说到捕获，这也是《776》引入"《FE》系列"的另一创新系统。如果玩家的角色的体格数值大于敌人的体格数值，那么在攻击时就会出现"捕获"的选项，选择"捕获"击败对手后就可以将其捕获。这虽然会使捕获者的数值下降，但却能够夺得敌人的武器与道具，有些被击败的角色甚至会加入玩家的队伍。玩家也可以携带同伴以防他们受到伤害。这项系统最要命的是敌人也能够捕获玩家的角色，所以玩家得特别当心以免强大的武器落入敌手。这也是《776》如此困难的原因之一。不过，对水平不高的玩家来说，游戏有一个"精英模式"（即经验值两倍模式，并且对游戏评价没有任何影响），这实际上是游戏的简易版本。

在《776》之后，IS开始着手制作《火焰之纹章64 黑暗巫女》，但这款游戏的目标平台是任天堂失败的64DD磁碟系统，所以一直搁浅。最少没有在N64上结出果实。

《火焰之纹章》的历史：封印之剑

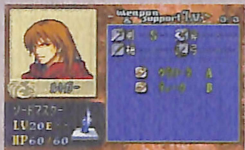


在64DD失败之后，IS不知该怎样将未完成的《FE》进行下去。大部分的游戏剧情已经成稿，但开发仍然处于初级阶段。任天堂决定最好制作第一款便携的《FE》游戏，而不是将游戏搬上GameCube（以下简称NGC）。在做出了技术方面的一些调整之后，IS着手开发以GBA为平台的《火焰之纹章 封引之剑》（Fire Emblem: Sword of Seals，以下简称《封引之剑》）。日本的玩家在2001末发售的NGC游戏《任天堂明星大乱斗DX》（Super Smash Bros.）中率先目睹了主角罗伊（Roy）的风采。之后，在2002年3月29日，玩家终于能够让罗伊在自己的游戏中活跃起来。如以往一样，游戏的销量非常好，并且有传言说会在日本以外发售。虽然这并没有成为现实，但游戏在日本极受欢迎，因此游戏的前传也几乎是立刻提上了开发日程。





《封引之剑》的故事发生在艾雷布（Elibe）大陆，与之前的"《FE》系列"作品并无任何关联。艾雷布分为利基亚同盟（Lycia）、贝伦王国（Bern）、艾特鲁里亚王国（Etruria）、萨卡（Sacae）、伊利亚（Ilia）与那巴塔（Nabata）多个国家。在龙族失败并被赶出了大陆后，人龙战争的英雄们建立了这些国家。尽管国家间有些小矛盾，但从未爆发过真正的战争，直到最近，贝伦王国的赛菲尔（Zephiel）国王四处遣兵，企图占领整个世界并使龙族复活。他已经占领了伊利亚与萨卡，并且盯上了利基亚。利基亚的费雷（Pherae）候爵艾利乌德（Eliwood）身体欠佳，由于担心贝伦的侵略而招回了正在奥斯迪亚（Ostia）学习的儿子罗伊。在罗伊回到费雷后，奥斯迪亚的海克托尔（Hector）候爵派自己的女儿莉莉娜（Lilina）前来拜访艾利乌德。这时，刚刚赶回来的罗伊和准备攻打费雷城的强盗遭遇了，故事也随之拉开帷幕。



《封印之剑》为《FE》带来了支援系统，与《圣战之系谱》的恋爱系统不同是并不需要制造爱情火花。当两名角色相邻并经历过一些战斗后，就能够通过对话增加彼此的支援等级。支援等级的增加意味着他们在互相接近的战斗中，数值会得到提升。这些数值会随着支援等级的上升而增加。《封印之剑》也包括了数个隐藏章节以及一些剧情的分支路线。《封印之剑》的一大特色，同时可能也是对《FE》爱好者来说增加重复游戏性的一点，就是在于每次打穿游戏后获得的隐藏角色，直到玩家第九次打穿游戏，就可以获得贝伦势力的八名隐藏角色以及罗伊的老爸艾利伍德。《封印之剑》是一款很深的便携游戏，在深度与重复游戏性方面其甚至达到或超越了以往的FE游戏。《封印之剑》还增加了多人游戏模式，但效果不佳，只是单纯地将双方的人物相拼，并且十有八九是进度更多的玩家获胜。

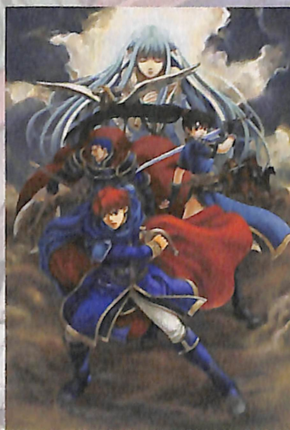
《封印之剑》是一款相当有趣的游戏，并且在此之前，GBA上非常缺乏S·RPG。现在随着《皇家骑士团》(Tactics Ogre)、《鬼武者战略版》(Onimusha Tactics)与《最终幻想战略版进化》(Final Fantasy Tactics Advance)的出现，GBA成为了最好的S·RPG平台。这还远没有完，次年，《FE》的续作登场，而且也成为了第一款在美国发售的《FE》游戏。



《火焰之纹章》的历史：烈火之剑



《火焰之纹章 烈火之剑》(Fire Emblem: Blazing Sword，以下简称《烈火之剑》)自开发伊始就有在美国推出的计划。尽管游戏被译作《火焰之纹章 烈火之剑》，但在日本以外还是以《火焰之纹章》之名进行发售。部分爱好者抱怨说这个游戏太简单了，但对初学者来说，这个游戏简直就是地狱。Nphiles的编辑古德温在评论中写了不少，甚至抱怨难得过分。他显然没有玩过《776》或《圣战之系谱》，当然，大部分美国玩家也没有，所以2003年11月推出的《烈火之剑》作为《FE》入门作品，就这样登陆美国了。



《烈火之剑》是《封印之剑》的前传，故事围绕封印主人公罗伊的父亲艾利乌德展开。但是游戏实际上是以琳的冒险为开端，而其他部分发生在一年之后，以艾利乌德、琳和艾利乌德最好的朋友——奥斯迪亚(Ostia)侯爵海克托尔(Hector)三人为中心开展。主要部分是从艾利乌德离开家乡去寻找父亲艾尔巴特(Elber)为起点。在旅途中，艾利乌德发现了很多可怕的秘密，并且也揭示了二十年后发生的《封印之剑》剧情的许多内幕。



《烈火之剑》的系统与《封印之剑》几乎完全一样。因为这仅仅是在《封印之剑》发售后一年就推出的作品，IS没有时间加入更多新要素也就不足为奇了。在游戏里有许多隐藏模式，不过大多数都是在第一次通关之后就会出现，例如选择开始游戏的主角。如果选择艾利乌德开始，游戏就会在保持其他不变的基础上略去序幕；选择琳则包括序幕；而选择海克托尔就会从他的视点展开游戏，并且增加了几章剧情。玩家还可以在斗技场里进行对抗战斗，进行音乐测试或欣赏游戏过场图片。游戏也有多人模式，但与《封印之剑》一样，并不是那么吸引人。不过，《烈火之剑》是第一款有玩家参与的《FE》游戏。在游戏开始输入玩家的姓名后，玩家角色就会作为军师参与所有的战斗。角色自身以及支援系统让许多《FE》铁杆爱好者们相信，这款游戏的角色培养是系列中最出色的。



《烈火之剑》是一款向日本以外的玩家介绍伟大的“《火焰之纹章》系列”的出色游戏，并且在美国的销量也不错。几乎可以肯定的是，未来的《FE》游戏也会出现在所有的主要市场上，同时，许多传统来源于以往的FE游戏也是不争的事实，这些是许多系列爱好者在每款新作品推出时所能发现的传统。

《火焰之纹章》的历史：传统

“《FE》系列”如今已经伴任天堂走过了十多年的岁月，尽管各款游戏的情节迥异，而且其中一部分还被认为是游戏史上的最高杰作，但还是有一些将这些不同作品联系起来的相似之处。许多传统源自《暗黑龙与光之剑》，而后期的部分传统则来自《圣战之系谱》。《烈火之剑》在很多方面继承了《FE》的传统，接下来是一些纵贯“《FE》系列”的著名传统。



记录女孩安娜(Anna)：在你想记录的时候出现的女孩其实有自己的名字，她叫做安娜，并且她从最初就是“《FE》系列”的标志之一。

序幕强盗：《FE》游戏总是从强盗的进攻开始。有些时候是海盗或山贼，但本质是差不多的。

蓝色领主：主角的头发通常是蓝色。自从《776》第一次打破这个传统以来，GBA上的罗伊与艾利乌德都是红头发。不过，罗伊与艾利乌德都穿着蓝色的服装以纪念他们的传统，而《烈火之剑》的另外一名主角海克托尔也是蓝色的头发。(琳是绿发)



龙：龙是“《FE》系列”的标志，并数次出现在游戏标题画当中。迄今为止，每款《FE》游戏都或多或少包含着暗黑龙梅迪乌斯继承下来的内容。

性格内向的骑士：除了下面会提及的社会骑士之外，通常会有一名非常内向的骑士加入玩家的队伍。传统来自《纹章之谜》中的罗迪(Roddy)，《烈火之剑》里的罗汶(Lowen)便是这种角色。

杰钢(Jeigan)角色：以《暗黑龙与光之剑》中马尔斯的导师命名，杰钢角色是一名在游戏最初配备给玩家的转过职的角色，比当时其他角色都要强大。不过，由于其过低的成长率，这名角色最终会被其他角色所替代。你必须学习控制杰钢角色的使用





次数，因为尽管他能够横扫整张地图上的敌人，但同时也会阻碍其他角色的成长。在《烈火之剑》中，艾利乌德的护卫马卡斯（Marcus）就是这样一名杰钢角色。

那巴尔（Navarre）克隆：这项传统以第一款《FE》作品中强力剑士命名。自那之后，每款《FE》作品都会有一名让敌人闻风丧胆的剑士。登陆美国的《FE》中，加雷尔（Karel）便是一个那巴尔克隆。

飞马姐妹：她们不总是姐妹关系，但这些飞马骑士们通常会很麻烦。传统源自第一作的艾丝特（Est）、卡秋娅（Katua）与帕奥拉（Paola），在《烈火之剑》中则是法莉娜（Falina）、菲奥拉（Fiora）和芙罗莉娜（Florina）。

社会骑士：每款《FE》作品开始都会有两名社会骑士加入你的队伍。《776》以两名斧战士代替了骑士，但他们仍然保留了社会骑士的特点。两名角色一为红色一为绿色，通常来说，红骑士的力量强于绿骑士，而绿骑士的速度则胜之，而且也更外向一些。肯特与塞恩在《烈火之剑》中的表现刚好相反，但他们仍然是社会骑士。



平庸主角综合症：在《FE》游戏中，领主或者游戏中的主角，几乎都是非常平庸的剑士，所以你得非常小心地保护他们的安全。《圣战之系谱》第一个打破这项传统，因为辛格尔德和赛利斯都拥有了足以保护自己的强大实力。《烈火之剑》则没有延续这项传统，艾利乌德和琳都需要特别当心，当然，海克托尔是例外。

女剑士：《圣战之系谱》的艾拉（Ayra）是一名极受欢迎的女剑士，从此强大的女剑士也就成为了系列的传统。《烈火之剑》里，卡拉（Kara）与琳，尽管琳是领主，都是这样的人气女剑士。

BS、动画、卡片游戏以及未来

1995年3月，万代卫星传送业务（Bandai Satellaview），也就是BS-X，在SFC登场。这套系统利用日本卫星系统St. GIGA，使用户能够下载最新的游戏、新闻、秘技、演示等等。系统之所以未能够流行的原因在于用户只能够在发送日的下午4点至7点下载游戏，因为St. GIGA系统需要在其他时间传播电视信号，没有足够的能力负担与电视节目类似的下载内容。玩家要将游戏下载到被称作BS-X专用卡带（BS-X Special Broadcast Cassettes）的1M卡带内。系统最优秀的一点在于全部内容都是免费的，但提供内容的却只有两家厂商：任天堂与史克威尔。任天堂发表了一些优秀作品，包括有新赛车与新联盟的《未来赛车F0》（F-Zero）升级内容，提升了画面的元祖《塞尔达传说》的重制版，有“马里奥”系列”角色登场的FC经典游戏升级版——《马里奥机车大赛》（Mario Excitebike）等等。史克威尔发表了许多游戏演示片段，包括《时空之旅》与《旅梦人》（Radical Dreamers）的演示片段。

1997年10月，任天堂发表了章数为四章的名为《阿卡尼亚战记》（Akaneia Senki）的《FE》作品。这四章作品并不是如以往那样的独立完整作品，而是相当于《纹章之谜》的外传，时间设定在《纹章之谜》的前两年，分别描写的是：1、阿卡内亚首都巴雷斯失陷。2、密涅芭和哈丁在奥雷安相遇。3、里卡德和蕾娜潜入巴雷斯。4、卡缪让莲娜逃往奥雷安。每章只有一副地图，没有战斗画面，玩家需要操作给定的角色完成任务。值得一提的是旧有人物头像都重新经过绘制。每次游戏放送时间为1个小时，首先是有配音的情节介绍，然后是游戏系统说明，之后进入游戏。玩家只能在规定的时间内进行游戏，放送结束后就不行了。最后再来一段情节。因为游戏中加入了很多语音和音效，而这些无法保存在ROM中，所以用模拟器进行游戏都没有声音。这些章节在1997年12月和1999年4月重播，现在因为St.GIGA系统已经关闭，也就无法获得这些游戏了，除非从某些已经下载过这些游戏的玩家那里购买。





1996年，任天堂决定依靠原作改编的动画来推广《FE》的情节。动画以第一作前两章的情节为基础，但也包括了许多回忆画面讲述马尔斯的过去，这些在原作中并没有交代。不过，回忆情节有些离散，造成观众难以理解。只有忠心的“《FE》系列”玩家才会对这个动画系列感兴趣，而且在两章之后，动画也没有继续下去。奇怪的是，这两卷动画实际上在美国有英文字幕版的录象带发售，但遗憾的是大多数人都不会对这个根据日本才兴起的游戏改编的动画感兴趣。



在动画发售之后，日本还发售了数不胜数的《FE》相关产品。原画集、漫画、音乐CD、甚至还有一种卡片游戏，之中大多数都可以在网上购买。卡片游戏是《FE》周边家族最新的成员，因为这是在2002年刚刚发售的。卡片交换游戏以人物卡片与武器卡片为中心。如果不懂日文就很难理解卡片的玩法，但关键就是在于用人物卡片与武器卡片创建自己的部队并与对手战斗。2002年开始的卡片游戏用的是《圣战之系谱》的人物与武器卡片，现在已将重心转移到了《纹章之谜》的卡片。

如今，除任天堂之外，没有人知道《FE》的下一步会怎样发展。有很多传言说《封印之剑》也将被翻译后投向英语市场，特别因为《烈火之剑》是GBA第一款《FE》作品的前传。在2003年，美版的《FE》销量逾18万7千份，对于一款基本上没有名气的GBA作品来说，这已经相当不错，因此《封印之剑》也很有希望在美国上市。我们并不知道纹章小组现在所从事的项目。他们很显然正在制作下一款《FE》游戏，但还不知道究竟是在GBA还是在NGC平台上。我们非常期待此系列下一款作品的问世，也希望等待的时间不会太长。（编者注：就在截稿时《FE》的最新作已经宣布制作，并预定在今年冬天发售，新作的标题为《火焰之纹章 苍炎的轨迹》。）



雄边旧拾

文：ACE飞行员

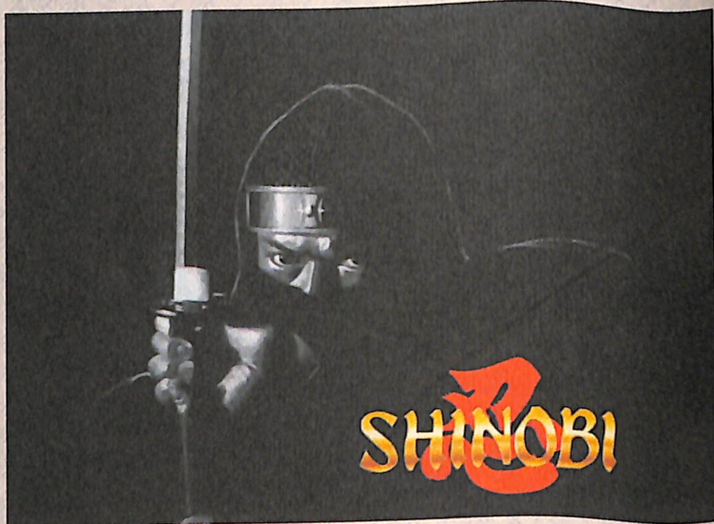
Shinobi年代记——世嘉《忍》全系列巡礼

掐指算算，从SEGA标志性动作游戏《忍》首部作品于街机亮相以来至今，该系列已经走过了将近14个年头。在这期间“《忍》系列”跟随着SEGA辗转迁徙各大战场，由街机转移到家用机平台，由2D升级至3D，由原始的手里剑变成如今的杀阵Action，在这过程中有高潮也有低谷，有欢笑也有泪水，有进取也有反思……值得我们庆幸的是《忍》的步伐还在继续。当过去的一切已成往事的时候让我们稍微停下脚步，回首看看“《忍》系列”过去的历史，但愿你也能和我有同样的那种感觉：《忍》，有你在的日子真好！

翻开整个“《忍》系列”的历史你会惊讶的发现《忍》不愧为SEGA的一代老臣，除了Dreamcast和后来的街机外，SEGA历代主机上都曾经活跃着《忍》的身影，其他作品中也只有SEGA的象征——刺猬索尼克享受过如此待遇。从1987年首部《忍》诞生至今，《忍》的正统以及旁系作品总共推出了13款。为了能够让读者有个清晰的印象，首先我们以表格的形式罗列出历代作品的基本情况，然后再以时间顺序向您一一介绍。

机种	游戏名	发售日
街机	Shinobi 忍	1987年
	Shadow Dancer（影の舞）	1989年
SEGA Master System	Shinobi 忍	1988年
	The Cyber Shinobi	1990年
	Shadow Dancer	1990年
	Alex Kidd in Shinobi World	1990年
MegaDrive	The Revenge of shinobi（美版）	1989年
	The Super 忍（日版）	1989年
	Shadow Dancer：The Secret of Shinobi（美版）	1990年
	影の舞（日版）	1990年
	Shinobi III：Return of the Ninja Master（美版）	1993年
	The Super 忍 II（日版）	1993年
SEGA Game Gear	The GG 忍	1991年
	The GG 忍 II：The Silent Fury	1992年
SEGA Saturn	ShinobiX（美版）	1995年
	新·忍传（日版）	1995年
GBA	The Revenge of Shinobi	2003年
PlayStation2	Shinobi 忍	2002年
	Kunoichi 忍	2003年

注：由于GBA版《The Revenge of Shinobi》为授权产品，开发与SEGA无关，故不作介绍。



1987年 《忍》的诞生

忍者作为日本古代文化一个重要的组成部分一直对众多西方人具有强大的杀伤力。SEGA正是看中了这一点，不失时机地于1987年推出了一款个性鲜明的忍者游戏——《忍》。说其个性鲜明主要有以下几点：其一，游戏以现代世界为背景。其二，主角虽然是位忍者，但并不是与世隔绝，而是为政府效力。其三，作为“《忍》系列”第一主角的乔·武藏（Joe Musashi）在游戏中虽然身着传统的忍者装束但并没有蒙面，这与以往的忍者游戏有很大的不同。

故事背景

乔·武藏平时是一位武术教师，其实际身分是一位效力于政府的秘密忍者，在国家命运受到危险时才会紧急出动。他不但是胧流忍术的传人，并且精通各种现代武器。“ZEED”是纽约的一个国际性恐怖组织，传说组织内有5大头目个个身怀绝技，精通各种忍术。这次他们绑架了世界各国政要的孩子作为人质，并将他们隐藏在世界各处以作为与各国政府讨价还价的资本。乔·武藏受命于危难之间出发拯救无辜的孩子们，并要将“ZEED”一网打尽。

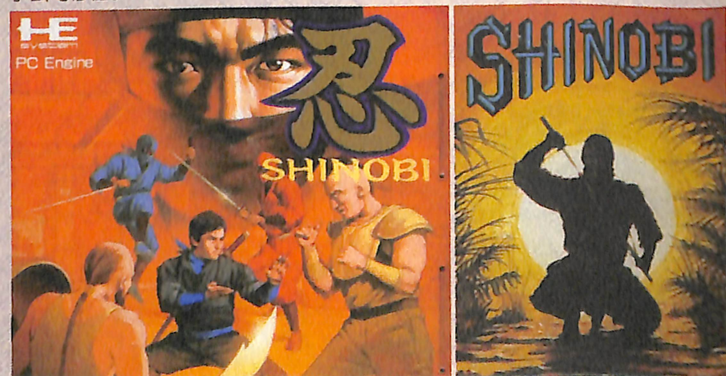
游戏特色

作为一款街机作品，《忍》的故事不是很饱满。游戏将主角设定成一击即死更是为了适应街机这种游戏平台的特殊需要。在初代的《忍》中，乔·武藏主要攻击方式就是不停的发射手里剑，沿途还要营救被捆绑的小孩，加之游戏开始的场景是高楼林立的纽约，起初感觉更像是一款射击游戏而缺乏忍者游戏的韵味。好在游戏中当主角与敌人近身时会使用忍者刀砍杀敌人，加上每关特有的忍术仿佛又在提醒人们这是款忍者游戏。游戏共分5大关，每关又分成了两至三个小关，关底BOSS设计比较出色，作为一款街机游戏，《忍》的难度给人留下深刻的印象。1989年，笔者曾经在老家的街机厅见过《忍》，可能是由于难度太高的缘故这款游戏几乎无人问津。以现在的眼光看几乎没有几个人会再去接受那个初代的《忍》，但是游戏各方面的设定为以后好几代《忍》的发展起了关键性的指导作用。

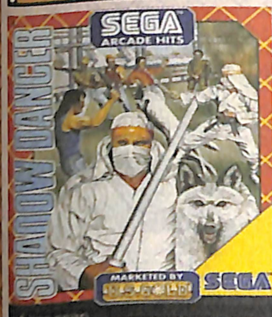


▲每关过后会有奖励关，如同发扑克牌一样用手里剑消灭屏幕上的忍者。

初代《忍》不仅仅出现在街机上，后来其五花八门的移植版几乎覆盖了当时所有的家用游戏机，其中包括PC-E、MS-Dos、Atari ST等等，甚至在任天堂红白机上也曾经推出过，只不过这个版本的《忍》并没有得到任天堂的官方授权，由一家名为Tengen的小公司移植。



1989年 "影の舞"现身



"影の舞"，名字听起来很Cool的感觉，美版名《Shadow Dancer》，相信大家对这款作品并不陌生。游戏主角仍然是乔·武藏，而且游戏日版标题仍然出现了"Shinobi"字样，虽然本作只属于外传但却是"《忍》系列"不可分割的重要组成部分。

故事背景

19XX年，人类的航天事业已经高度发达，每日都有众多架次的航天飞船穿梭于地球和外太空之间。政府也利用航天飞船搭载着科学家和军方人员从事各种秘密武器的研制工作。

某日，一个自称"亚洲黎明"的恐怖组织占领了一艘即将发射的航天飞船，上面装载当今最先进的秘密武器。"亚洲黎明"以此作为砝码开始对政府提出各种无理要求……

为了避免在与恐怖分子的战斗中破坏飞船设施和秘密武器，超级忍者乔·武藏再度出发。



同样是款街机游戏，由于《影の舞》基于System18基板开发，所以画面效果较初代的《忍》有了长足的进步。乔·武藏经过重新"包装"，一身全新的白衣红甲装束显得比过去华丽了许多。这套经典装束也伴随着"《忍》系列"走过了好几代历程。

游戏特色



总的来说本作在玩法上并没有什么创新，原来拯救的小孩变成了需要拆除的炸弹，甚至连几个BOSS造型都给人似曾相识的感觉。惟一将游戏区别于《忍》的重要标志可能就是那只活跃在乔·武藏身边的白色忍犬——大和。可惜在游戏中忍犬的攻击完全是自动的，它不能杀敌，只能起到牵制敌人的作用，而一旦遇到防御性的敌人忍犬大和就成了无用的摆设，在BOSS战中忍犬也无法起到任何作用。

1989年 经典诞生

1989年是对"《忍》系列"具有纪念意义的一年。因为就在这一年"《忍》系列"经典的一代诞生了，这就是被广大中国玩家所熟悉的《超级忍》，这个名称是由游戏的日版名《The Super 忍》完全直译过来的。有两个关键性的人物在缔造这一经典作品中起到了决定性的作用，他们就是原SEGA Overworks社长大场规胜和著名音乐家古代祐三。大场规胜作为游戏的DIRECTOR，他还负责了游戏的企划、系统、绘图、背景等，可以说几乎从头到尾都参与了制作。古代祐三则是当时就因为游戏音乐制作出色而很早成名的音乐家，游戏标题下方还特意注明YUZO KOSHIRO就是古代祐三的版权标识。两人的精诚合作使得MD上首部《忍》一炮而红。

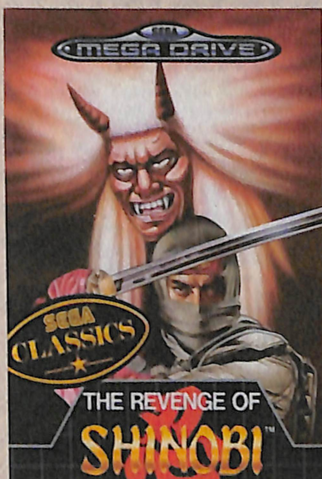
故事背景

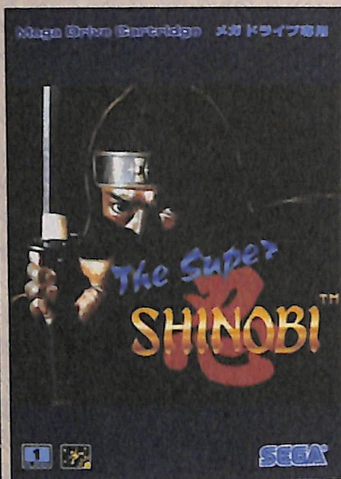
邪恶组织"ZEED"被乔·武藏瓦解后，世界又恢复了往日的宁静。

但是好景不长，3年后的一天，当武藏从深山修炼回来出现在他眼前的是一幕屠村惨剧。村庄中尸横遍地，到处是一片狼藉。原来"ZEED"并没有完全被消灭，其余党再次纠结卷土重来，组织势力也变得空前强大，这一切都是由新恶势力"NEO ZEED"所为。武藏从倒在血泊中的师父口中得知自己的









新婚妻子尚子（NAOKO）已经被"NEO ZEED"绑架作为人质，他们的目的就是让武藏自己"送货上门"并和他为3年前那场恩怨做一个了断，乔·武藏由此踏上了复仇并拯救妻子的征尘。本作故事紧接初代，美版名《The Revenge of shinobi》也清晰地表明了游戏的主题。

游戏特色

与前2作相比，《超级忍》给人感觉是脱胎换骨，单单是画面就会让人热泪盈眶。凭借MD三重卷轴竹林、围墙、忍者屋、随风翻滚过来的叶片还有背景深处那一轮缓缓升起的残月都立体生动地被刻画出来，再配合一曲"The Shinobi"，游戏在第一关就向所有玩家展示了一幅忍味十足的画卷。以当时的水准评价，《超级忍》的画面算是顶级的了，能够在家中玩到画面如此优秀的游戏，可以想象笔者当时的心情亢奋到什么程度。笔者也正是因为《超级忍》而毫不犹豫的购买下了MD。针对家用机，《超级忍》在系统方面进行了许多的改进，例如忍术一口气增加到4种，不但效果出色而且绝对实用，它再不是单调的"保险"而变成了可选项，这一变化将忍术的使用融入了策略性。乔·武藏的动作和攻击方式也增加了不少，加上2段跳的设定使得主角更具备忍者的特征，游戏版面变化也随着主角的大跳跃而变得丰富许多。著名的八双手里剑攻击也是从这一代产生的。《超级忍》保持着历代一贯的高难度，即使用秘技将手里剑调到"999"，整整8关的历程对每个玩家都提出了严峻的考验。笔者印象最深的就是第7关前半段的海港，由于当时手柄按键接触不良，无数的生命葬身于汪洋之中。



游戏在操控方面不是很灵活，人物动作比较僵硬是玩家抱怨最多的缺点，但这不足以撼动作品的经典地位。《超级忍》体现出的是SEGA动作游戏独有的硬派风格，给人久久的回味。SEGA官方也将《超级忍》载入了官方的历史文档中。

版权风波

《超级忍》前后共推出了4个版本，这并不是我们现在所说的美版和日版的区别，而是在游戏推出之后因版权纠纷而不得不进行改版工作。这起纠纷的根源就出在游戏的BOSS设定上。因为游戏第6关BOSS竟然是蜘蛛侠，这下可好，美国MARVEL公司一纸诉状将SEGA告上法庭。所以后来1990版《超级忍》中在标题画面特意加上MARVEL的版权标识。这还没完，后来又有人指责游戏第7关BOSS造型抄袭著名怪兽哥斯拉（Godzilla），SEGA只好再推出一个修正版本把哥斯拉改了改变成了最终的机械雷龙。最后SEGA将游戏进行了局部调整推出了最终版的《超级忍》。以上算是《超级忍》的花边内容，也值得FANS了解一下。本作只在MD上推出，没有再向任何平台进行过移植。





大场规胜访谈摘要

记者：能谈谈游戏的角色吗?

大场：登场角色及背景与前作《忍》一样为ジョー・ムサシ（乔·武藏）、胧、ZEED等。时间是在前作3年之后。也有前作没有的新角色，如尚子。尚子其实是我妻子的名字，当时因为工作忙经常在公司过夜，在打电话问候家人时说："尚子，你还好吗?"，结果我打电话的声音被周围的人听到了，他们就说乔·武藏的妻子就叫尚子不是挺好的嘛?这就是尚子由来。

记者：为什么游戏没有潜入成分呢?

大场：我想创造出一个与人们（美国人）传统想法截然不同的忍者形象……（笔者：其实大场规胜刻意回避了这个问题，可能是由于机能限制放弃了这个想法吧。）

记者：本作古代裕三的音乐很具有话题性啊。

大场：是的，真是名曲的集合啊！特别是"唐人街"那首曲子，真的非常棒。后来我们就继续在《怒之铁拳》（格斗三人组）中合作了。

记者：接下来还参加那个游戏制作?

大场：开发组完成了本作之后，小组全员进入了《怒之铁拳》的制作。

记者：游戏名称是如何确定的?

大场：当时SEGA的很多游戏都叫做"SUPER什么什么"的，但我又不想也直接就加上"SUPER"，于是就决定再加上一个"THE"。（笑）

记者：游戏有什么"秘密"吗?

大场：在标题画面之后的4段DEMO演示都是我来玩的哦。（笑）游戏第2关的BOSS名字叫做SHADOW DANCER。



大场规胜

1987年入社，作为PLANNER被分配到第2研究开发部（部署家用机软件制作的部门）。之后在MARK 3上制作《SUPER WANDER BOY MONSTER WORLD》、在MD上制作《THE SUPER 忍》、《BARE KNUKLE 怒之铁拳》等名作。之后担任过"SOFT 7研"的部长。2000年，担任OVERWORKS社长。2003年10月OVERWORKS与WOW ENTERTAINMENT合并为SEGA WOW，大场现在是SEGA WOW第2开发部长，代表作为"《樱大战》系列"。



古代祐三

现ANCIENT公司专务董事。1986年进入FALCOM公司，担任该公司PC上的《伊苏》、《七星魔法使》(sorcerian)等名作的音乐制作，在日本可以说是较早一位因为制作游戏音乐而出名的作曲家。之后他成为自由人，1990年创立ANCIENT公司，并参与制作《怒之铁拳》、《STORY OF DOOR》等家用机游戏，其最新作是NGC上的《卡修岛》，新作中他同样不单单制作音乐，还担任了游戏制作的各方面事务的PRODUCER职务。

1990年 忍的乱舞

为什么以"忍的乱舞"作为这个部分的标题呢?因为1990年SEGA竟然一口气移植和推出了4部Shinobi作品，这在"《忍》系列"的历史上是绝无仅有的。有3款是在家用机SEGA Master System上推出的，其中1款为1989年街机《Shadow Dancer》的移植作品，剩下两款都是原创作品。MD上也推出了1989年街机的重制版《Shadow Dancer：The Secret of Shinobi》，这部作品也被不少欧美游戏媒体看成是《Shadow Dancer II》。



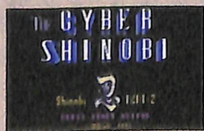
SEGA MASTER SYSTEM（以下简称SMS）是SEGA MARK III的后续家用机种，于1987年11月正式发售，它是SEGA用来对抗任天堂红白机推出的第3代主机。SMS在硬件机能绝对凌驾于任天堂的红白机之上，它能表现更加丰富的色彩和图形，能提供更高质量的声效，不仅如此，SMS还拥有如3D眼睛那样豪华的周边产品，虽然如此但是由于软件的极度缺乏使得SMS的生命周期只有短短的一年多时间。所以别说是玩，就是亲眼看过SMS的人在国内玩家中也是凤毛麟角。由此不难想象《Alex Kidd in Shinobi World》和《The Cyber Shinobi》这两部"《忍》系列"的分支作品对于今天的玩家来说是多么的稀罕。



《Alex Kidd in Shinobi World》除了游戏标题上出现了"Shinobi"字样外，无论是系统还是故事与"《忍》系列"都没有任何联系，不过游戏的背景音乐倒是用了街机上初代《忍》的混音版。故事讲述的是一个被上苍放逐了1万年的黑暗忍者如今卷土重来，这次他抓住了主角Alex的女友并要将她作为祭品以实现自己统治奇迹世界的野心。为了帮助Alex救出女友，上苍附身到Alex身上使他成为了一位精通忍术的超级忍者。游戏流程很短，只有4关，本作可以说是最不像《忍》的《忍》了。

《The Cyber Shinobi》的主角虽然也叫乔·武藏，但实际只是名字相同而已。本作故事设定在遥远的未来，这次是一个名叫"Cyber Zeed"的组织抢劫了发电站的大量钚金属元素，妄图以此来毁灭整个星球。当然这个孙子辈乔·武藏的任务就是消灭"Cyber Zeed"。很不幸，《The Cyber Shinobi》的制作水平实在不敢恭维，游戏可以说找不到任何优点，恶劣的操作让人到了无法忍受的程度，完全可以称得上是"《忍》系列"最差的一部作品。希望大家把《The Cyber Shinobi》忘记吧。如果要想品味这两款游戏如今恐怕只有借助于模拟器的帮忙了，各位可以通过互联网找到这两款的Rom以及SMS的模拟器。

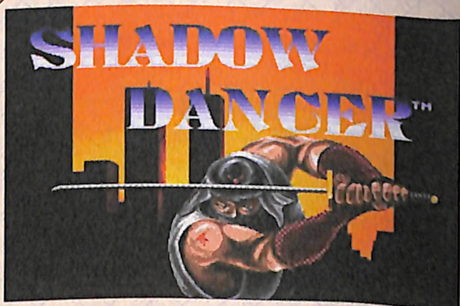






"影の舞"回归

故事背景



本作只有MD惟一一个版本。故事发生在MD版《超级忍》之后，经过浴血奋战虽然乔·武藏消灭了"NEO ZEED"但是他的内心已经无法像往日那样心如止水，武藏深深感到如果自己是一个普通人，如果自己不是胧之忍者，可能这一切就不会发生在他身上，自己的妻子和族人也不会因为他而受到牵连……

1977年冬，伊贺（日本）。

一名伊贺的拔忍（逃忍）正遭受到追杀，他就是传说中的超级忍者——乔·武藏。

为了妻子与儿子疾风的幸福，武藏决定脱离胧之一族而选择了拔忍这条道路，但这样一来他必定会遭受组织的追杀，最后他将爱妻尚子与儿子疾风（HAYATE）以及忍犬大和带到一艘小船上并让他们逃走。

"至少你们两个要活下来……"这就是幼小的疾风听到的父亲最后一句话。

1978年春，纽约（美国）。被浓雾包围的布鲁克林港口。

这一天跟往常一样，古武道场的当主日籍人DICK·C·加藤来到港口做晨练，就在这时他发现了一艘小船。当他过去查看的时候，发现船上的女子已经停止了呼吸，而身旁的男孩与狗还安然无恙，男孩的手中还紧握着一把十字型的刃物。



"手里剑……日本人……忍者！"加藤决定抚养这个孩子，此时幼小的疾风还不到1岁。

1997年，夏。

从小就在加藤门下习武的疾风展现了他非凡的才能，很快成长为一名不输于师父的武者。

"难道这个孩子真的是忍者吗?"每次看到疾风加藤都会这么想。忍者并



不仅仅会像魔法一样的忍术，而且要精通各种武术和体术。

另一方面，就在他们和平地生活着的同时，一个神秘的杀手集团——蜥蜴党（Union Lizard）却开始在纽约兴风作浪。某日，当疾风在习武时忽然得知加藤身负重伤正躺在医院中。当他赶到医院时加藤已经去世。原来，今天有一帮蜥蜴党的人闯入一所小校并把学生当做人质，闻讯的加藤为了营救孩子自己却受了致命创。

“父亲……”看着抚养自己的慈父加藤的死，疾风陷入了极度的懊恼与悲伤之中。他的手中紧握着乔·武藏的手里剑，而此时，他作为“忍者”的血也完全觉醒了。而就在疾风与蜥蜴党作战之时，人们还看到了他的忍犬——大和的身影……

游戏特色

作为街机的重制版，SEGA赋予了《影の舞》许多新的定义。MD版《影の舞》除了在画面上没有街机版来得细腻饱满外，其他任何方面都较街机有了明显的进步，导致MD版比街机要好玩很多，这主要是归功于游戏在操作流畅度方面的提升。可以说《影の舞》属于一个快餐型的忍，游戏总共只有5大关，如果熟练的话可以在半小时内将游戏通关。主角疾风的手里剑不但发射速度明显提高，近身的刀斩范围和判定较之前任何一款《忍》都要大，这就大大提升了游戏的爽快感。本作中忍犬完全由玩家控制，技巧性也有所增强。难怪在游戏的HARD模式下除了BOSS战外，疾风的手里剑居然被取消了，只能凭借近身刀斩一路砍到关底，如果再将敌人的配置变成Level3，这时游戏的难度顿时又会提升一个档次。《影の舞》还有一点令笔者印象深刻的就是通关后那首Ending曲子旋律略微带着一丝忧伤，缥缈得犹如夕阳醉了，或许它会立刻勾起你心底对往日美好片断的回忆……

最后与大家分享一下奖励关卡攻略心得。只要当疾风跳下高台后迅速移动到最左或者最右侧，再快速按键发射手里剑就可以将所有50个飞忍全部射杀，成功率接近100%，这样的话3UP就轻松入手。

1991年～1992年 GG时代的忍

犹如砖头般的SEGA掌机Game Gear相信大家不会陌生吧。在Game Gear上曾经于1991年和1992年推出过两款《忍》，它们就是《The GG忍》以及《The GG忍 II》。千万不要因为这是掌机上的《忍》而小瞧了这两款作品，要知道“《The GG忍》系列”在所有《忍》的外传中是最具有个性的，因为玩家在游戏中可以操作包括乔·武藏在内共5位胧之忍者……

故事背景



最近不断有妖怪出没的传闻，很快隐居在山中的胧之一族也收到有关消息。胧之一族的长老命令手下的精锐忍者青、黄、绿、桃四人前去调查。原来一个新兴的邪恶组织已经在NEO CITY形成，其恶势力正在迅速蔓延……

在长老的命令下青、黄、绿、桃四人再次出动，目的就是消灭这个邪恶组织。但是好几天过去了，胧之一族却没有收到四位忍者的任何消息，显然邪恶组织远比想象中强大许多。最后超级忍者乔·武藏奉命出发，他的任务是营救青、黄、绿、桃红四位忍者，并汇合五人之力铲除这个邪恶组织。

游戏特色

五位忍者，五种不同的攻击方式，每位忍者都有其独特的忍术和特殊技能，这就是《The GG忍》个性所在。由于这种前所未有的设定，游戏的战略性被提高了。游戏初期只能选择乔·武藏（代号赤），每关都关押着一名忍者，乔·武藏必须在关卡中仔细寻找。由于关卡可任意选择，所以合理地选择游戏的路线对《The GG忍》非常重要，因为只有正确选择路线才能充分利用上一关营救的忍者的特殊技能，只有充分利用了每位忍者的特殊能力才能顺利圆满地进行游戏，如若不然将会给通关造成很大的障碍。《The GG忍》中的忍者造型和MD版《超级忍》完全相同，同样邀请古代祐三担当游戏的音乐制作，是Game Gear上不可多得的佳作。时隔一年，也就是1992年，SEGA又推出了《The GG忍 II》。游戏设定与前作基本相同，但每位忍者都增加了新的动作，更改了某些攻击方式，全新的忍术也比前作更加华丽。

通过下表相信你会对《The GG忍》能有一个直观的认识。

代号	武器	忍术	特殊技能
赤	忍者刀	地震	无
青	锁链	龙卷风	锁链摆渡
黄	气功弹	闪电	水上漂
绿	炸弹	自尽	壁走
桃	手里剑	日光	二段跳



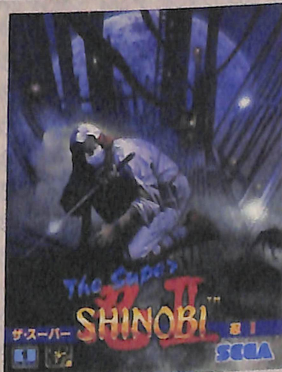
1993年 巅峰时刻

—— 影 ——

进击如疾风，防护如钢铁
崛起于大地，变幻在云端
斗志如烈火，心境若止水

末法破戒
身死魂亦在，忍法恒流传
是之为忍之精髓

《胧流忍术秘传书》



以上就是《超级忍 II》片头动画中《胧流忍术秘传书》的大意。

如果让我回答一个问题：你心目中“《忍》系列”最强一作应该是哪款？我会毫不犹豫的告诉你，当然是《The Super 忍 II》（超级忍 II）！可能永远都是……

由于喜欢和熟悉《超级忍 II》的玩家实在太多了，致使笔者觉得任何华丽的描述在这里都显得有点画蛇添足。记得当年将游戏进行到第7关时身边的一位朋友竟然发出这样的赞叹：如果这个世界上真有这种神人存在的话那实在太恐怖了……直到现在我还能清晰的记得当时心情，一种难以名状的快感，这一切都是《超级忍 II》登峰造极的表现所带给我们的。伴随着曲曲动人的音乐，





整整7关的历程下来玩家仿佛已经和超级忍者乔·武藏本人合二为一。思绪翻滚的同时可能你惟一想抱怨的就是游戏流程为什么只有7关而不是70关，700关……

《超级忍Ⅱ》的故事紧接着MD版《影の舞》。不共戴天的仇人“NEO ZEED”仿佛是一群杀不绝斩不尽的小强，再次卷土重来。只要ZEED登场，乔·武藏就没有缺席的理由，所以英雄又回来了，这就是为什么海外版名为《Shinobi Ⅲ：Return of the Ninja Master》的缘故。难道胧之一族允许一位逃忍的归队？很抱歉，SEGA就此事并没有做出解释。然而还有什么比乔·武藏的归来更重要呢？

多么完美的一款游戏啊！《超级忍Ⅱ》的难度设定真正做到了点到为止，通过完美的关卡设计游戏的难度恰到好处地层层推进，每关都给玩家增加新的砝码，直到最后达到玩家心理承受的极限。还记第7关那几段乔·武藏破门而入的动画吗？虽然只有短短的1秒钟，但SEGA刻意的制作仿佛在告诉每位能来到这里的玩家：哪怕粉身碎骨乔·武藏也要将“NEO ZEED”打入地狱。在这里我就不多花笔墨描述《超级忍Ⅱ》的游戏内容，如果你喜欢《忍》，如果你还没有接触过《超级忍Ⅱ》请补上这一课。最近SEGA正在疯狂的将自己过去的游戏移植到PC上，2004年4月16日《超级忍Ⅱ》将登陆PC，有兴趣的朋友可以关注一下。

1995年　新·忍传



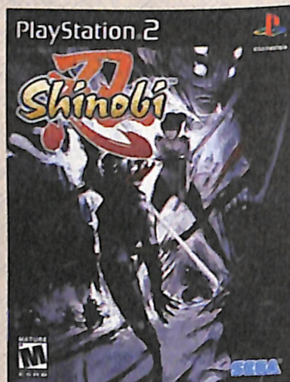
到了巅峰，接下来很可能就是下坡路。1995年，《新·忍传》作为第一批被曝光的Saturn（土星）作品受到了众多玩家的关注。为了展示土星采用大容量CD-ROM后的播片机能，《新·忍传》的片头制作成真人演出的小电影，而游戏背景以及人物动作全程采用的实拍型映像。然而事实证明原有的一切美感和手感都荡然无存，在这次革新使得《新·忍传》成为了烈士。相信大多数国内玩家对于《新·忍传》是怨大于赞。在日本《新·忍传》同样被相当一部分人认为是土星初期滥用实拍型映像的代表作品。

《新·忍传》的主角不再是乔·武藏，而是忍道的继承者翔（SHOU）。翔的哥哥和马（KAZUMA）是企图统治世界的邪恶组织的首领，翔被逼无奈下与和马展开宿命的对决……

平心而论，如果你可以忍受《新·忍传》别扭的人物和动作表现的话，整个游戏还是值得一玩的。由于Saturn的手柄按键增多，忍者的动作也更加丰富了，如斩与手里剑被分离成两个按键，防御也独立出来。游戏在关卡的设计还是可圈可点的，加上采用实物背景玩家可以看见很多熟悉的场景，如富士山，香港中国银行等，容易产生共鸣。自从《新·忍传》之后“《忍》系列”从此销声匿迹长达7年之久……

2002年～2003年　秀真与绯花

DreamCast时代，关于《忍》即将推出新作的传闻很多，但最终《忍》只留下了一片空白。一份期待之情在我心底也埋藏了整整7年，直到2002年3月的一天在网络上竟然看到传说中的《Shinobi 忍》，虽然是几张极度不清晰的扫描图，但我毫不怀疑的感到《忍》这次是真的回来了。正如玩家现在所看到的那样，游戏的名称也回归到原点——《Shinobi 忍》，2003年SEGA又推出了《Kunoichi 忍》，关于这两款游戏国内各大游戏媒体报道以及评论不少，所以《Shinobi 忍》和《Kunoichi 忍》并不是这次回顾的重点，以下仅仅是笔者的一些想法。





进入3D时代如何诠释忍者的世界？游戏厂商选择了两种截然不同的路线。其一就是以潜入暗杀为主题，追求写实效果，代表作“《天诛》系列”。其二就是毫无遮遮掩掩的与敌人刀光剑影，出于系列传承的需要，SEGA和TECMO都选择了这种追求爽快感的路线。PS2版的《Shinobi 忍》赋予了《忍》许多崭新的定义：秀真、绯花、杀阵、恶食……这些转变玩家能够接受吗？那我们还是以比较俗气的方式——销量来回答这个问题。根据最新资料显示截止2004年3月《Shinobi 忍》北美销量为26万9531套，而在日本《Shinobi 忍》以及其Best版的销量总和接近25万套基本达到了SEGA原定目标，这个成绩对于《Shinobi 忍》来说应该算是不错的。然而后来的《Kunoichi 忍》却出现销量直线下滑的情况。是游戏的素质下降了？我个人认为不能把原因归咎与此，实际上《Kunoichi 忍》比前作在游戏内容上饱满了很多。《Kunoichi 忍》应该算是《Shinobi 忍》的资料片，短短一年的制作时间使得游戏在画面和系统上并没有什么太大的提升和改变，然而更要命的是传承的“杀阵”系统已经表现出其致命的弊端，一味的依赖超高速斩杀来获得快感的游戏方式不但扼杀了游戏的自由度，吓跑了ACT苦手们也使得许多钟情于《Shinobi 忍》的玩家感到有些疲惫，我想这才是《忍》现在的状况。



PS2版《Shinobi 忍》凭借其独树一帜的系统和过去广泛的群众基础获得的成功是我们值得赞扬的，然而如何在保持《忍》那种“硬派”与“一气呵成”美妙风格的基础上将游戏发扬光大是SEGA开发人员亟待解决的问题。作为SEGA一线动作游戏，我们有理由相信在不久的将来全新的《忍》将再次带我们无尽的快乐与感动。

名词解释

shinobi 就是日语“忍び”罗马注音

忍び

(1)不被人发现，秘密行动。

(2)蹑手蹑脚走路的略称

(3)忍术或者忍者。

(4)盗窃。

Kunoichi 就是日语“くノ一”的罗马注音

“女”字在日语中分解开就是平假名“く”、片假名“ノ”、汉字“一”，女忍者的意思，另外也泛指女性。



《忍》系列精彩图片赏析



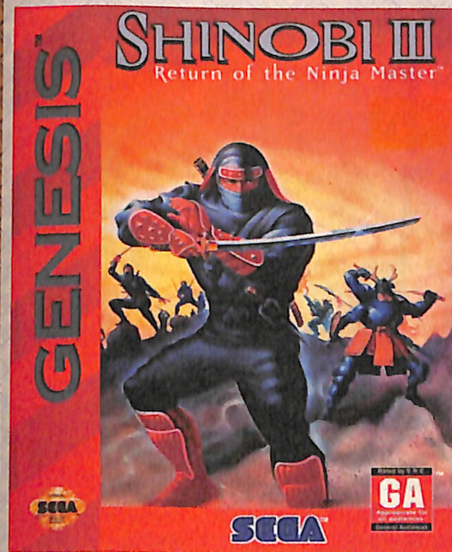
THE ANGLE SYSTEM
"Rotation is our game"
Available In Four Models
Angle 19
Angle 25
Angle Table
Angle Countertop
Same Drawer Fits All Models
The "Angle System" was designed with fast and easy game rotation in mind.
A new kit can be installed in the angle drawer in 15 or 20 minutes. The drawer comes complete with a board holder, predrilled control panel and plexi, and a Jamma harness with slip on connectors for one and two joystick games.
More importantly, the "Angle System" has quick releases for game drawer/marquee and easy rotation and adjustment of the monitor. Thus, game drawer changes are made at the location in a matter of minutes.
We introduced the original drawer system concept to the industry in 1984 and our four years of experience shows in the design and quality of the new "Angle System" cabinet. Compare the "Angle System" with companies who are only now copying us with little attention to details. We believe you will go with the innovator, not the imitator.
PLATEAU, INC.
TRACY CITY, TN



SHINOBI
忍
ONE BREATHTAKING ACTION SCENE AFTER ANOTHER!
GAME FEATURES
HOW-TO-PLAY
SEGA
DISTRIBUTED BY

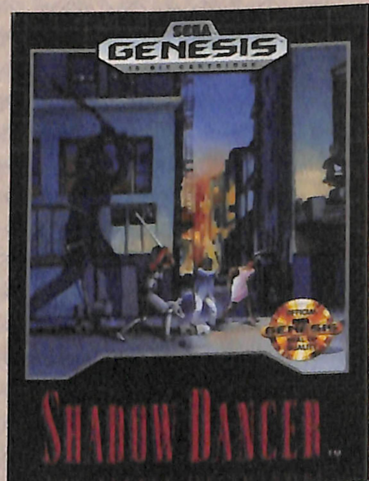


NEW HORIZONTAL KIT FROM SEGA
ENHANCED DEPTH OF GRAPHICS
SHADOW DANCER
GAME FEATURES
KIT CONTENTS
SHADOW DANCER

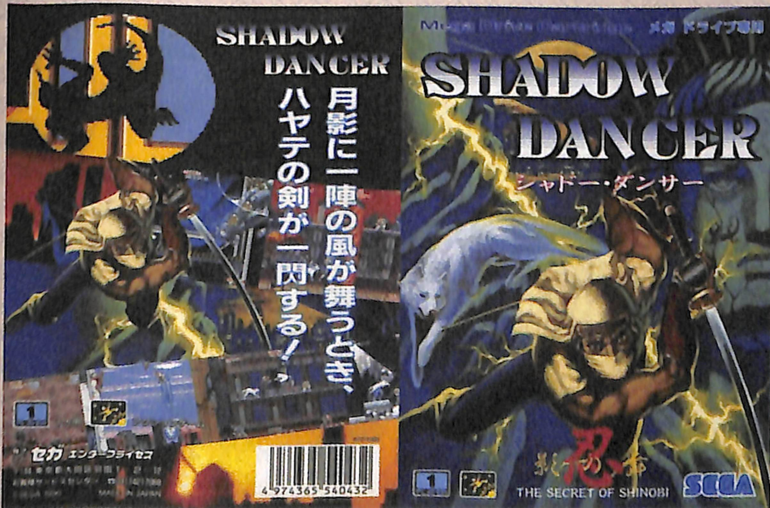


SHINOBI III
Return of the Ninja Master
GENESIS
SEGA
GA
SEGA

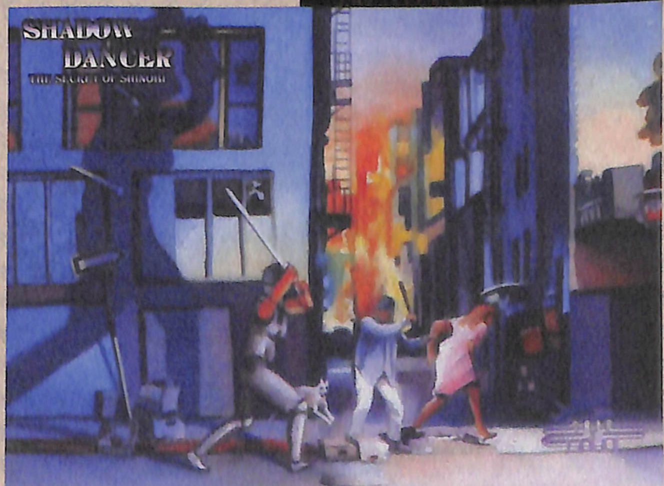




SEGA
GENESIS
SHADOW DANCER



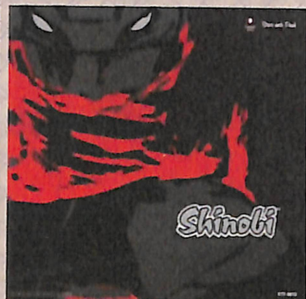
SHADOW DANCER
月影に一陣の風が舞うとき、ハヤテの剣が一閃する!
メガドライブ専用
SHADOW DANCER
シャドー・ダンサー
忍
THE SECRET OF SHINOBI
SEGA
セガ エンタープライゼス
4 974365 540432

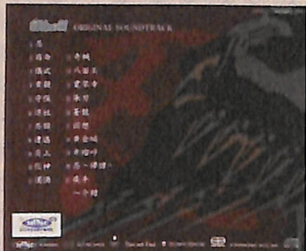


SHADOW DANCER
THE SECRET OF SHINOBI

文：死靴德

特别追加 复活的最强音——《Shinobi 忍》OST赏析





首先声明我不是火星人，现在才介绍这张OST是因为不久前才入手原版CD。(虽然这个理由还是很火星T_T)笔者虽然就读于某艺术学院，但所学专业和音乐相距甚远，所以本文也仅以一个爱好者身分而作，如果出现乐理错误还请各位高人狠狠地874后再指正。

《Shinobi 忍》最早现身于2002年的E3展上，风格独特的开场乐配合着残缕飘动的血色长围巾，在一瞬间就调动了所有人的情绪。历经7年沉寂的"《忍》系列"，此时的突然复活带来的是一种令人难以置信的惊艳感。惊艳的音乐、惊艳的红围巾、惊艳的杀阵系统和同样惊艳的游戏素质，这些都是当年12月5日发售的这款作品所带给大家的深刻印象，尤其是旋律流畅节奏感十足的配乐，更是在玩家群中留有极高的口碑。

《Shinobi 忍》(以下简称《忍》)的音乐当时被OVERWORKS(编注：现为SEGA WOW)交给了ULF唱片公司旗下的邦乐子会社Sten och Flod负责。这家不算太有名的公司是以经营绝版名盘复刻及邦乐作曲为主，但也并非是初次涉足游戏配乐。在《忍》之前SOF还接手了《SEGA GT2002》的作曲，而后更有著名格斗游戏《GULITY GEAR SERIES》的BEST音盘问世。近期也正与NAMCO和SCE合作中，在游戏界还算有着不错的声誉。对于为《忍》配乐的工作，SOF内部是相当的重视，21支曲子虽然由5位作曲家分别完成，但整体风格上却保持着高度统一且极具水准。一开始，OVERWORKS方面希望能大致在乐曲中体现出"纯和风"，但作曲人之一的濑津丸胜认为此要求过于暧昧，于是便提出"和洋折衷"的作曲方案——以传统和乐器演奏主旋律，辅以反差鲜明的电子乐混合，这种邦乐与洋乐的统一也便演化成为最后我们所听到的风味独特的《忍》之配乐。

1.忍 游戏的主题曲，也是惊艳的开始。前奏和中心旋律是采用日本笛(筱笛)演奏，筱笛和中国竹笛的最大不同就是没有笛膜，所以筱笛的声音并不似竹笛的圆润饱满，而是略带沙哑的悠远，与尺八(和乐器，原型是一种中国传统的古老竹制竖笛，现在国内已较为少见)音色很接近，所以自己当年就很得意地说这是尺八，结果拿到原版CD一看说明——筱笛……仆街……作为和乐器中最为主要的吹奏乐器，筱笛的出现频率是相当高的，可以说这种笛子即是日本传统音乐的代表，与和风气氛的渲染有着莫大的关联。而背景辅助的电子乐，虽然金属味较重，但却又沿袭了邦乐的节奏路线，所以总体上充满了古风感。作为游戏的第一眼主题曲，这支曲子很好的体现出了主角初登场时飘逸洒脱的造型特征，也为整个游戏世界观的烘托起到了决定性的作用。

2.宿命 游戏的主菜单背景乐，和《忍》中其他的配乐不同，这可以说是一首较为纯正的和风邦乐。导入部分是太鼓，并且初次出现了人声的单音咏唱，之后就是和乐器的疯狂使用。其实这首是"忍"的一个MIX版，虽然调子变缓节奏感也明显减弱，但主旋律还是通过筱笛表现的，前半部分夹杂了木鱼声，神道教风味十足。中盘运用三味线(歌舞伎中的重要乐器，中国三弦的日本变种。因为其上包的是猫皮，所以音色和包蛇皮的中国三弦琴略有不同)，背景音则主要靠太鼓点缀，不过并非音色浑厚的大太鼓，估计是长胴太鼓、平太鼓之类。而细碎的金属音则很可能来自雅乐乐器之一的钲鼓(鼓面为金属制)。全曲整体上弥漫着一股悲怆之感，"展现出的是《忍》世界的一个侧面"。

3.仪式 秀真杀死守恒的继承人仪式配乐，属于神道教的仪式用乐。诡异的神乐唱词背后是连续的钟声，而持续的电吉他的滑音则在结尾带来一段现代风味的打击乐，暗示着仪式背后的不安定因素并直接过渡到颇具现代感的STAGE 1的配乐上。这样看似极端的邦洋配合却混合得极有韵味，为这首作曲的濑津丸胜不愧是《忍》音乐5位作曲家的代表。

4.变貌 STAGE 1的BGM，展现的是魔化后的东京都。因为场景是现代都市，所以全曲主要依靠电子乐丰富的层次感体现出流畅的节奏，但筱笛的演奏仍旧是重点。这也就是濑津先生所说的"和洋折衷"——整张OST中没有一首曲子是单纯采用邦乐或洋乐，二者都是按照不同比例混合而成，而具体比例则是依据相应关卡的场景和相应角色的背景而定。

5.守恒 对1-B的BOSS苍蛟龙(也就是对秀真的师兄守恒)时的BGM，当然此时的故事发展还并未揭示苍蛟龙的真实身分。全曲可以划分为ABC三个章节：导入部分的A节奏强烈刺耳且压抑；过渡到B开始降调以缓和气氛，筱笛的吹奏令中盘曲段悠扬化，展现着守恒自身的情感变化；C的终盘则从B的缓和渐渐过渡到A的压抑之上，暗示无机质人形的再临。作曲前田龙之同时也负责为7-B的BOSS——最终形态苍蛟龙的配乐，所以第5首的"守恒"和第16首的"苍龙"在曲段划分上有着相似之处，名称上也很有些讽刺意味。

6.凉社 STAGE 2的BGM，舞台从现代都市转移到了古风神社，作为敌人出现的各类式神也充满了神道教的古风观感，所以在曲风上也发生了明显的变化。加之主角得到了吸魂的妖刀恶食，开始要求杀敌速度和数量的统一，所以这首BGM趋向一种诡异的紧张感，犹如一根绷紧的弦。虽然大量运用电子乐，但整体风格却完全沿袭自传统邦乐，筱笛的作用也仍旧是画龙点睛的！



7.忍领 对胧之里上忍BOSS战的专用BGM，这首曲子被称为"和洋的完美统一，堪称是本作乐曲理念的凝缩"——如果说作为主题曲的"忍"展现的是主角秀真的整体形象的话，那么这首对阵同门师兄弟时响起的"忍领"，持续翻腾的旋律则是代表着深陷宿命被迫而战的胧之里当主纷乱复杂的内心世界。和之前过于依赖筱笛不同，"忍领"中大量运用的是和乐器中的打击乐器与拨弦乐器，开始部分就结合了神乐专用的木拍子与雅乐专用的筝琴，中心旋律更是通过筝琴的优美音色如流水跌落般体现。所以此曲虽然标榜表现主角内心的紊乱但实际上却并不给人以压抑感，反而因为筝琴的运用而显得旋律流畅且优雅。这首的作曲也是前田龙之，与"守恒"和"苍龙"体现出的机械韵味有很大的差别。

8.遭遇 STAGE 3的BGM，对应场景是作为现代舞台的迷宫地下街。由于深入地下，迷宫般的场景屡见不鲜，所以与城市街道的STAGE 1相比本关音乐气氛显得紧张激烈。除了通过电子乐的滑音效果制造出压抑空间下特有的连续节奏之外，中心旋律运用了西洋金属打击乐器钹与背景急促的鼓点相结合，期间穿插铜管乐器的吹奏，使低音部分厚重且颇具气势。

9.炎上 "炎热地狱"STAGE 4的BGM，节奏感很强。背景音是持续不断的鼓点，营造出因为炎热气候与复杂地形而烦闷的心情。电子滑音的效果音依旧，但较3-B显得柔和。主旋律部分由三味线弹奏，偶尔响起古朴的笛声，配合人声的单音节咏唱，古风感由此而生。

10.化神 对式神BOSS战的专用BGM，是相当有魄力的一支曲子。因为鼓点和金属声的混合所以在节奏上显得激烈异常，期间还运用了木拍子和木鱼的急打，不过风格上已较为洋乐化。中盘以后则完全是管乐的天下，高低配合的相得益彰。BOSS战配乐一般节奏明快但气氛表现却极其紧张，基本上就是在不断的给玩家施压，不能正确调整心态和熟练掌握杀阵的话，整个大脑都会深陷于音乐营造的不安真空之中最后全盘崩溃……

11.浊涡 STAGE 5的BGM，名称上就很吻合STAGE 5的地形特征——水漫金山……三味线和木拍子有意将节奏结合的很阴柔以体现潮水的涨落效

果，所以这支曲子在激烈程度上明显降了一个台阶，算是给之前被BOSS战紧张氛围逼迫的玩家们一个苟延残喘的机会，不过这关的封印石也不是省油的灯……

12. 奇械 STAGE 6工厂的BGM，如名称所示是一支充满机械跃动感的曲子。电子乐在其中唱主角是肯定的，金属的敲击声和单音咏唱带来了些许和风，而中盘之后开始使用沙锤伴奏，这是出现在游戏曲目中较为有特色的乐器。天璇以怪异的地形和视角而闻名，采用节奏规律的配乐至少还算有点人性，不至于一边听着激烈的变奏一边因为找不到必须破坏的封印石而暴走。

13. 八面王 6-B 巨门的BOSS，巨大的古代机械的Theme。这个由神道教阴阳师产土老头启动的大型人形兵器的面貌居然非常的佛教化，配乐方面也是多种元素混合得颇有水准。与先前节奏激烈如烈火般的BOSS战BGM不同，这首曲子整体上偏清亮。前奏部分沉重的太鼓配合神道教仪式的咏唱，和风浓烈，到了中盘则陡然一转，虽然仍旧和着鼓点但咏唱部分已经渐渐偏向西洋唱诗班风味。终盘则是纯粹的管风琴乐，最后的尾音才又回归到了开头的神乐上。这首同样出自前田龙之手，看来此人在邦乐和洋乐的创作技巧上已经造诣颇深了。

14. 宽荣寺 7-A 贪狼的BGM，舞台是和式园林。这支曲子其实也是主题曲“忍”的一个MIX版。随着漫天飞散的樱花缓缓响起，前奏深沉且悠远，全曲的节奏也极为缓慢，与樱花成片落下的凄美感切合得恰到好处。木拍子、筱笛、太鼓、筝琴甚至是沙锤和钲（和乐器中的小型金属打击乐器，音色清脆明亮，因为相信它的声音有镇魔之用所以常在神道教的仪式中出现，不过也被歌舞伎和雅乐所使用）都被运用到了全曲的和声之中，重复不断的演奏出“忍”的中心旋律，曲式上较为类似西洋古典乐的Canon。作曲人中川辉彦在《忍》中总共负责7支曲子，工作量可观，除了比较西化的“化神”之外，其余类似“凉社”、“遭遇”，包括下面的“黄金城”、“卑琉呼”等都是和风较盛的曲目。

15. 朱刃 贪狼的BOSS战BGM，女主角之一的朱刃的Theme，整张OST中个人最为喜欢的一首。开场一串钹的碰撞奏出极富激情的强音，不间断的鼓点仍旧合在背景中固定节奏，展现出的是朱刃作为胧之里女忍的战斗精神。而在中盘，全曲的调子陡然下降，随着筱笛的沙哑音色响起的是整支曲子的核心旋律——那段优雅得令人窒息的弦乐。与之前的激烈韵味相反，中盘的这段高潮华丽且忧郁，激烈中蕴涵着些许苍凉，充满着无限的悲怆感，尤其是其间的三声钹鸣，洪亮强烈，余音回荡。而终盘配合着单音咏唱、筱笛和弦乐高低错落强弱错综的变奏，对朱刃纷繁复杂的心境渲染之强更是无与伦比。总体上是一曲颇具华彩的篇章，但一种混合着憧憬与彷徨的伤感情绪也通过高潮的弦乐旋律体现的淋漓尽致。作曲熊谷文惠看名字可能是一位女性，所以对朱刃这个角色的心绪洞察极其敏锐。从其负责的“宿命”一曲中也能感受到这位作曲家对于角色性格和背景的准确把握。“朱刃”同时也是操作演示时的影像配乐，在游戏中有着不输给主题曲的地位，这也足以看出其分量之重。第一次聆听到此曲是在观看操作演示之时，当时对游戏操作还不太熟悉的自己无意中看到演示中秀真空中杀阵的炫目效果已经惊至无语，此情此景又正好配合着BGM的高潮段落——那段极具华丽之能事的弦乐，一时间竟被感动的深陷其悲怆之中无法自拔。而后于BOSS战中再听此曲，伴随着秀真的最后一刀，朱刃倒下幻化成无数紫蝶向四周散去……此时高潮的旋律一如这个角色的最期带给人的感受——华丽的悲剧……

16. 苍龙 与第5首相对应的BOSS战BGM，对手是最终形态的苍蛟龙。曲段上和“守恒”一致，但一连串的电子效果音结合定音鼓使风格上显得更加压抑诡谲，背景处再辅以类似钲鼓的金属敲击声，属于冰冷无机质的人形配乐，不过B节辗转翻覆的旋律却又展现着守恒本身的感情脉动。



17. 回想 主要由筱笛吹奏的一曲，整体音色明亮久远。因为并非关卡BGM所以不再给人以激烈的节奏，但作为已经失去了所有族人的主角回忆场面的背景乐，仍旧透露出无尽的悲伤情绪……

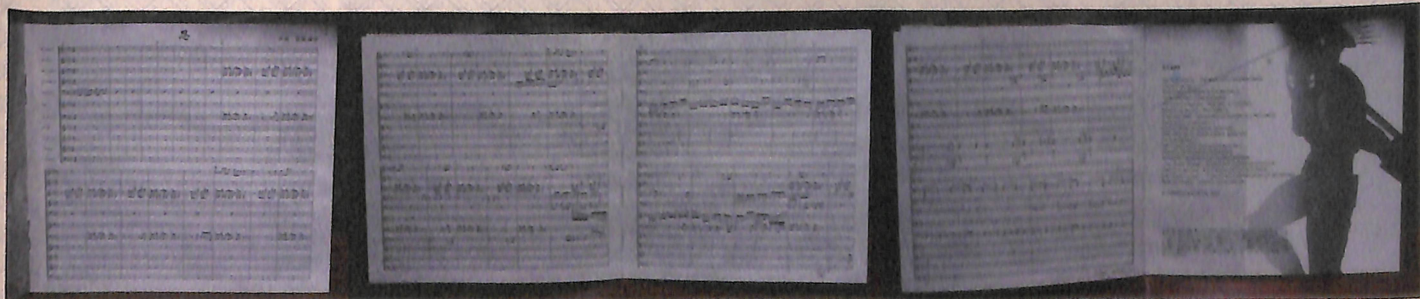
18. 黄金城 STAGE 8的万恶BGM——之所以说是万恶BGM是因为这首曲子在《Kunoichi 忍》的STAGE 11中也出现了，那关我第一次玩死了无数次……作为黄金城的Theme，曲风上自然是较为古朴，虽然电子乐成分居多但都以邦乐的传统旋律演奏，中间还配合着木拍子的急打和单音的咏唱，邦洋的完美结合与黄金城的内部装饰一样显得华丽异常，只可惜到了《Kunoichi 忍》中活生生的变成了一个虫穴……

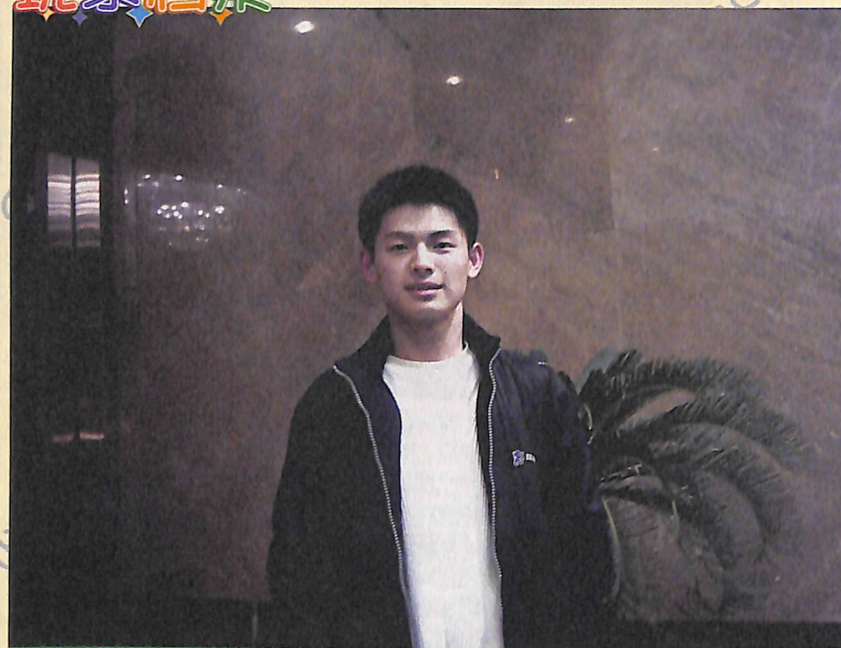
19. 卑琉呼 BT的最终战BGM，也是最终BOSS产土蛭户的Theme。曲名上因为和邪马台国女王卑弥呼很接近所以极富神道教韵味，给人以神道用语的联想，但实际则是ヒルコ（蛭户）的一种汉字写法，“卑琉呼”的正体所指就是蛭子神，古事记中对其由来有详细记载——插花一提，《战国无双》中浓姬的LV5武器名称也是ヒルコ……其实《战国无双》的音乐和《忍》也有着异曲同工之处。嗯，拉回来，最终战一开始是音乐全无，等到打破了产土的结界之后这支“卑琉呼”才骤然响起。整首曲子大量运用了和乐器，筱笛、木拍子、太鼓、筝琴，而洋乐旋律的表现手法也相当精湛，高潮段落的钹则犹具魄力，全曲可以称得上是《忍》音乐的终极表现形态。最终战时产土蛭户的一连串咒语更是与这首电子乐化的神乐切合得天衣无缝，简直就是为其度身定做的歌词。

20. 忍～梦谭～ 主题曲“忍”的Full Version，与Opening Version相比除了筱笛之外还完整展现了其他和乐器的风采，中盘的一段打击乐和风犹为浓厚，其间似乎是使用了铃鼓作为伴奏，效果不俗；而终盘的旋律随着鼓点突然降调，变得忧伤，很有些镇魂歌的意味。全曲最后又回归激烈，在强奏中结束，颇有暗示作用。五位作曲之一的蓑部雄崇所负责曲目只有两首，就是“忍”和这首曲子，这也可见SOF方面对《忍》主题曲的重视程度之高。

21. 疾手～介错～（未使用曲） 如题所示，这是一首游戏中未收录的曲目，由曲名中的“介错”来看，此曲可能曾被计划作为游戏的结尾曲，但整体风格上却又类似关卡BGM，作曲者仍旧是提出“和洋折衷”的濑津丸胜。这首未使用曲节奏鲜明流畅，尤其终盘结束后的一段悠远的咏唱更是别具一番风味。

这张CD说明书的引言部分是由濑津丸胜所撰写，末尾处谈及“和”、“洋”文化的并存与渗透，言语间用词甚赘，给人以很大感触。而与《忍》相比，《Kunoichi 忍》因为世界观的转变，音乐风格上也趋向纯现代感的洋乐化，如果说“史努比”音乐的和洋比例是7：3的话，“苦之一”则大概保持在2：8。虽然整体上似乎缺乏了“史努比”的那种惊艳度，但有几曲也足以算的上是上乘之作，如翡水的Theme以及那首英文ED，都极其强悍。可惜SEGA方面到现在还未公布“苦之一”的OST，和当年12月21日就自信满满的发售“史努比”音盘比起来时间上略显尴尬——但是一定要出啊！（咬手指ing）



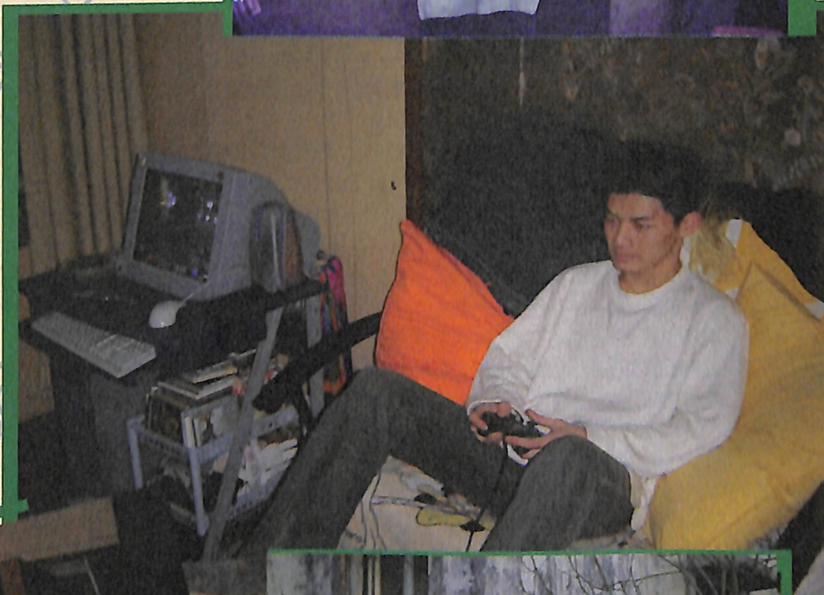


笔名： KELVIN
姓名： 周尧
年龄： 19 岁（生日：1985 年 4 月 8 日）
职业： 厨师
居住地： 上海
游戏玩龄： 12 年
Special：
·《Shinobi 忍》世界最高水平的达人玩家。
·在《Gamehalo DVD 4》中有惊人表现。



Hand Writing：

我是《忍》的超级FANS之一——来自上海的KELVIN。对“电视机”这类东东有着极大的好感，有空就上上网、打打游戏之类的，偶尔也和哥们儿唱唱歌。去年年初不顾家人的反对买了台 PS2，当时第 1 个接手的就是《Shinobi 忍》，也许这就是重度研究的主要原因吧！开始是研究极限的，在我看了最速之忍的录像后才明白：它已经超出了普通 ACT 的范畴，将《忍》的高速动作发挥到淋漓尽致，如行云流水般的爽快打法才是最高境界。我现在已经基本上把“《忍》系列”当赛车游戏玩了。另外，在将《Shinobi 忍》最速纪录全部打破之后，我的Shinobi之旅就基本完结了，随即在胜负师的引导下转入了《Kunoichi 忍》的极速挑战中。虽说两部作品是同一个系列，但两位主角的操作却有着天壤之别，这使得用惯秀真的我到现还无法适应。想想还是先用秀真从头练起的好，于是又开始挑战官网的秀真STAGE 11最速。在各位“女忍前辈”的指导下很快进入了状态，小有成绩。就在刷新STAGE 11成绩的一瞬间我心里就暗暗下定决心：一定要将《女忍》的各项官方纪录再度刷新。希望各位忍系列的爱好者能一起努力，并肩作战，让所有玩家都知道：中国玩家是最强的！就让我们相约在忍者的奇妙世界中吧！







游人小说

泰坦按：最近有读者反映《游戏·人》中刊登的小说以悲剧结局的居多，其实这不能不说是一个巧合。当然，作者的普遍投稿内容是一方面原因，我们选稿也是一方面原因。在相当长的一段时期内读者投稿的游人小说都不愿意写喜剧，也许国内游戏人的现实生活总是那么不如意？不过根据读者回馈和稿件现状，我们还是可以做到同时尊重读者的口味和作者的写作意图，本期的两篇小说都没有上期那么沉重，都是写玩家的游戏生活，写法各异，希望大家会喜欢。如果你有什么建议也欢迎提给我们。

电子信箱：gamer@ucg.com.cn

青春

文：小波

我踱步在教学楼狭长的走廊里，沉浸在充满了懒散尘埃落日的余辉中，回想自己从初中到大学的游戏生涯：呵呵，那就是我的青春。多少年便在摆弄着手柄的时候悄然而去。有人说过，我记不得原话了：留存在记忆里的，是生命之真。生命本身就是将孩童时的憧憬和向往由时间渐渐转变成回忆的短暂过程。回忆过往，很多事情已经淡漠，不再鲜活，似乎同幻梦无别，但也总有一些藏在记忆深处，挥之不去。



零

第一个故事并不属于我的青春。这个短小的发生在我小学时代的故事是以下所有故事中距离现在最遥远的一个，却也是让我最刻骨铭心的一个。在我的青春里，充满了对于游戏的憧憬、向往、热爱、怀念。然而在我的青春到来之前，游戏已经在我幼小的心灵里烙下了深深的印痕。

“想玩吗？”爸爸不经意地抖出一句话来。

诺大的文化宫里，人声鼎沸。熙熙攘攘之间尽是游玩的人群。

我着实为爸爸如此轻描淡写的一句问话所惊讶。原本以为爸爸带我来这里顶多就是让我玩一下海洋球之类小儿科的玩艺，没有想到平时从来不让我碰这种东西的他竟然主动提出让我打游戏。

“想。”我的回答稍有些胆怯。

“喏，自己去买，只打一盘哦。”一张五角纸币递了过来。

一盘已经很让我满足了，我接过了钱。

多少个放学的下午，我驻足在这文化宫街机厅里看高手们玩《八人街霸》。总是期待有一天，我能够拿到零花钱来这里自己过一把瘾。我准备在拿到了钱之后，不告诉爸妈是来打机了，就说买东西吃了。而现在，爸爸居然主动允许我玩游戏机。

兴冲冲地买好代币，在爸爸面前自然不能去玩打打杀杀的游戏，于是我挑了一个看上去很幼稚的射击游戏。里面的飞机都是很卡通的动物形象。画面中间醒目的GAME OVER提示着现在随时都可以把代币投入其中，开始游戏。站在机台前，听着轻快的音乐，我忍不住紧张起来。

“就打这个吗？”

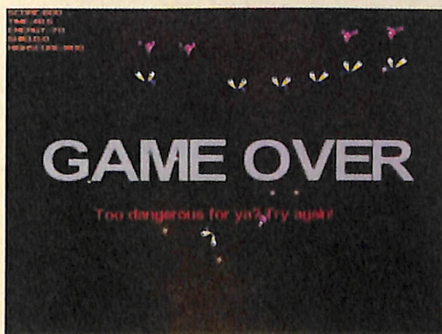
“嗯。”虽然我一直想自己去体验一下用隆发出升龙拳的成就感，那搓招也早已被我在没人玩的机台上练得烂熟，但是我还是想让爸爸知道我是一个要玩好游戏的孩子。（好游戏可能仅指没有暴力倾向的游戏。）

“那要好好打哦。”爸爸似乎很期待地将身子弯了下来。两个大小不一的脑袋在屏幕前凑到了一块儿。

“嗯。”

捏在手心里的代币已经被渗出的汗水弄得湿漉漉的了。我看了看投币孔，小心翼翼地将代币塞入其中。第一次自己塞代币，我几乎可以听到自己的心跳。

我按下START，这个游戏我从来没有看人玩过，也不知道会有怎样的画面显现出来。



画面没有变化。GAME OVER仍然坚定地出现在屏幕中央，其后是激烈的卡通飞机在战斗。但那战斗与我无关。

吃币！

当我意识到这点的时候，感觉到背心有冷汗在往下流。

“还没有开始吗？”爸爸有些疑惑地转过了头。

“哦，开始了。”我开始胡乱地摇起了摇杆，胡乱地按着键，胡乱地发出一些“嘿”、“哈”。

边上有一个比我大一点的孩子走过来，像我平时总爱看别人玩一样来看我玩。我知道他一定觉得我很可笑。或许他看见我爸爸站着，不敢开口说话，没看多久就走了。

“上面那几个英文要是没有就好了。看也看不清楚。”爸爸很认真地说着。

“哦，这个游戏就是这样的。”我感到莫名的委屈，但仍然很乖地跟爸爸讲话。我知道随便按什么键都是徒劳，于是搓起了我练过无数遍的升龙拳。眼睛酸酸的。

差不多一盘游戏快结束的时间。我瞅准一个机会，看到演示画面里主角飞机被击坠，然后将摇杆一甩，用力拍了一把键盘，装出一副很遗憾地样子说，“唉，输了。”

“输了呀？这么快啊？好玩吗？”

“好玩。就是第一次打，打不好。”

“我看你转那个把手很熟练的嘛。”

“啊？是吗？没有呀。”

“下次考试考得好，爸爸再带你来玩。”

“嗯。”

跨出文化宫的大门，喧嚣的大厅在我们的身后依然喧嚣。只是许久之前积淀下来的对于打机的渴望现在已经变得难以言说。

阳光透过稠密的梧桐叶将凌乱的斑点映在水泥马路上。周围行走的都是匆忙的人们。有一个孩子，抓着爸爸的手，顺着梧桐成列的马路缓缓地迈步回家。

一

“好了，好了，大家把人分一下，快点开始踢了。四点钟有一帮老头要过来下棋的。而且好像马上要下雨了。”我指挥大家赶紧组队。午后的新村是一块风水宝地，一小块简陋的水泥地，便是我们踢球的乐土。

“哎，鹿特丹呢？鹿特丹到哪里去了？”我忽然发现队中首席乌龙王鹿特丹没了踪影。鹿

特丹原名曹斌，称其为鹿特丹是因为：鹿特丹乃天下第一大“港”（“港”字在沪语中解释为极度傻。）

“他说他今天不舒服，先回去了。”

“这家伙，一点集体主义观念也没有。慢点他入队（注：中国少年先锋队）我肯定不选他。”不知道谁想出了这么一种报复的办法。

“大家不要吵了。今天少一个人，就四踢五吧，我们让你们一个人好啦，快点开始吧。”我把球扔给在场地中央的同伴。

“哎，小朋友，小朋友。你们在踢球啊？”一个大叔拎着装有新鲜蔬菜的篮子路过这里。

“是的，叔叔你让一下好伐？不要把我们的门，就是那个砖头踢掉。”

“哦，哦，我问你们呀，你们想不想打游戏机啊？”买菜大叔这样和蔼可亲的表情实在有些少见。但是“游戏机”这三个字对于我们来说有着致命的诱惑力。

“什么游戏机啊？”我装作不懂地问他。

“哟，你还知道有几种游戏机啊？”

“有文化宫的街机，有电视上的平机。”我很得意地沐浴在同伴们羡慕的眼光里。

“我带你们到我家去打平机好不好，还有立体机。”

“立体机？叔叔你家里是开游戏机房的啊，那你是老板吧。”我学着在街机厅听到的称呼在大叔面前摆出一副老练的样子。

“哎，轻点，轻点，不要叫老板，叫我‘爷叔’，‘爷叔’好了。不要跟人家说我家里开游戏机房的。我就是让大家玩玩的呀。你们去吗？今天随便你们玩，以后来我就要收钱的哦。”多年以后，我觉得“爷叔”实在很聪明。在那个多事的年代，家里开机房又没有后台，就是等着警察上门的。而大街上，人们对于孩子口中称为“老板”的人也分外的敏感。

我们只听到“今天随便你们玩”，至于以后有没有钱玩，那是以后的事情，先玩爽了再说。同伴里有两个人家里管得严，先回家去了。

于是在某一个午后，五六个初中生就跟着一个买菜的大叔列着队去了他家。那样子现在回想起来都觉得有些荒诞。

“爷叔”家在一幢普通的六层公房里面。上到三楼，“爷叔”关照我们声音轻点，楼上有上夜班的人，然后放好篮子，打开了房门。我抢着第一个冲了进去，竟然在房间里看到一个熟悉的背影拿着手柄对着电视机凝神而坐。

“鹿特丹！你怎么在这里呀！”我的反应自小时候起就很快，马上就把这个家伙认了出来。

“爸，你怎么把他们叫来了。”鹿特丹没有理我，反倒是回头对“爷叔”喊了声“爸”，这着实让我们大吃一惊。

“哦……哦，原来你们是一个班的呀，那还收什么钱啊，以后只要这里没有别人玩，你们就随便玩好了。”

鹿特丹这小子，家里开游戏机房都不跟我们讲。还说什么不舒服，先跑回家来玩了。

那时高中放学比初中来得稍晚。我们坐定之后没有多久，便陆续有人来包机了。四块钱一个小时，价钱公道，但对于还没有定期零花钱收入的我们来说算得上是天价。我们一个个让出了坐位，让那些付了钱的中学生玩。几个踢球的同伴见没有机器可玩便提前回去了。我和鹿特丹两个人倒是很自在地守着一台黑白电视，在玩双打游戏。

天渐渐暗了下来，原本在外面洗菜的“爷叔”不知道什么时候走到了房间里面。

“哎，小斌呀，”“爷叔”把我身边的鹿特丹拉了出去，两个人在阳台嘀咕了一阵。回到房间里的时候，两个人的脸色都不好看。“爷叔”拿起五斗橱上的玻璃杯喝了一口水，然后招呼大家说，

“小朋友们，哦，还有这边几个大朋友。”“爷叔”对着正在打《格斗三人组》的几个好像中专生模样的人笑了笑，“我这边一共三十七盘卡。机器呢，一共四台，照理说呢，四台机器每台一盘卡，我装卡的盒子里应该总是剩三十三盘卡。但是我前面数了一遍，发现只有三十二盘。我想可能有谁换卡的时候忘记放进来了。这个卡很贵的。大家自己有机器的也不多，多数人卡带回去也不好打。大家帮忙看看周围有没有卡。”

大家在有些昏暗的房间里面，纷纷开始低头看地上有没有掉下的卡。有人还跑到“爷叔”那边帮忙重新数了一遍卡。仍旧是三十二盘。

“肯定有谁偷了！今天卡不找出来谁都不许走！”鹿特丹一脸认真。

“我们晚上还要补课的，这盘打好就走人的，你们最好快一点。”中专生里有人发话了。

“不是的，不是的，”“爷叔”赶忙跑出来打圆场，“偷么是说得严重了点，小斌，你不要乱说话。大家年纪不大，没什么坏心的，不会偷，不会偷的。”

“哎，老板，那个‘爷叔’，这个卡是伐啦？”只见一个中专生用手指着我的书包。我的书包就放在他们坐的地方，那里放着很多个书包。但不知道什么时候我的包被人打开了，里面竟然露出了一盘黄色盒子的游戏卡。

“哦，我过来看看……是的是的，就是这盘，《44合1》……”“爷叔”赶紧走了过去。

“你小子干嘛把卡放到书包里去啊？！”‘爷叔’失而复得的心情还没有抒发彻底，鹿特丹就冲过来揪住了我的领子。

“我，不是我呀，我没有偷呀，我不是一直和你坐在这里打《热血足球》吗？”

被鹿特丹揪住的领子松了一点，但随即他立刻又找到了“线索”，“打《热血足球》以前呢，那盘《松鼠大作战》是你一个人跑过去换的吧。放卡的盒子在客厅里，走过去是要经过你的书包吧。”

我一时语塞。那时的我被委屈所淹没，根本想不出如何为自己辩护。更何况书包里明明白白地放着那盘挨千刀的《44合1》。

“那，那好吧，是我放进去的。”多年以后，我知道了一个成语，叫做“屈打成招”，原来就是用来形容我当时所处的情景，“但，但鹿特丹，你不要把这件事情告诉我爸妈。”

“哼，想不到你竟然是这种人！”鹿特丹把头一甩，一个人到里间去玩了。留下的背影让我感到非常不是滋味。我很扫兴地走出了“爷叔”家，心想恐怕以后再也不能来玩了。那天是个阴天，我一走出那幢六层公房，天上就掉下了雨滴。

很久一段时间，鹿特丹都没有和我说话。他平常是个言语不多的人，也没有将我“偷”游戏卡的事情传播出去。在我俩相向路过的时候，都会不自然地低下头，匆匆而过。重新和他恢复友谊则是因为那个经典又古老的游 戏。

“《霸王的大陆》。好像是说三国的。我爸最



近只进了这一个游戏。”

“好玩吗？哪天带我们去看看吧。”想第一个吃上螃蟹的人总是有的。

这个时候我正坐在他俩的后面。下课时间内的教室吵闹得犹如菜市，但是这个游戏的名字对于我来说简直是振聋发聩。

很久没有去鹿特丹那里玩了。我只有从邻居那里借来游戏杂志解馋。这几期里面一直都提到这个游戏，我也就知道了关于这个游戏不少的东西。一开始我觉得都是日文的，一点都没有吸引力。但是在邻居大哥的多次“教诲”之后，我终于领略了文字游戏的乐趣并一直渴望有天可以真正地“纸上谈兵”一回。没想到“爷叔”竟然进了这盘卡。

“是个文字游戏，你只要玩《忍者神龟》这类动作游戏的人是不会要玩这种游戏的。”我冷冷地抛出一句话，扔给了那个刚才还热情高涨“欲吃螃蟹”家伙。

“文字游戏有什么好玩的？”

“这你就不懂了。指挥众多武将打仗，可以用计谋，还可以发展内政，自己当皇帝的感觉比一直打版子不变的游戏好玩多了。”

“你会玩吗？里面都是日文，我看不懂。”鹿特丹发话了。男生便是这样。因为一些事情很容易便不欢而散，也会因为一些事情很容易就破镜重圆。

“我也不懂日文的，不过我看过几期杂志，会一些的。”我见鹿特丹主动搭话，口气赶紧收敛起来。

“那你今天放学后到我家来玩吧。”

“这个是调查，可以看别的国家的情报。要耗费令牌的，其实用离间指令也可以看他们的情报的。”我把杂志上的技巧背得烂熟，一手握着手柄，一手指点着电视屏幕。

“那离间有什么用啊？”鹿特丹果然是个新手。

“离间可以降低别国武将的忠诚度，忠诚度低了就容易背叛，笼络一次，或者招降一次就可以变成自己的武将了。”虽然这个游戏我一次也没有玩过，但是鄙人记忆力实在不俗。

“你用一次我看看吧。”

“没问题，”我选了刘备，去招降吕布，“你记住，你选的君主德越是高，招降的成功率越是大。开始的时候董卓那边的吕布忠诚度很低的，可以一下子就骗过来。吕布很强的，体力武力都是里面最高的。一定要抢先，不过如果被别人抢先招降过去了，一般他还来不及给吕布加忠诚度，所以还可以再从那个国家招降过来。”

我不知道鹿特丹能听懂多少。为了让他尽快上手，我提议和他两个人双打。重新开始游戏之后，我还是选刘备，并且建议他选曹操。

这小子还不笨，上来连荀彧也不找（当然他也不知道要找），就急着把吕布招降过来了。但是起先两次都没有成功，最后一次才招来的，这样就用光了第一个月的三枚令牌。吕布的忠诚度还没有加过，这个时候只要谁发现这里有吕布，一定一招就招去了。

轮到我打了。寻找金钱，征兵，三枚令牌也很快就用完了。

“你前面说吕布招降来没有加忠诚度会被人家再招降去的。”鹿特丹一脸茫然。

“对呀，你快看看还在不在。如果招去的话，应该会有人出来讲话的。没有人出来讲话说明还在。”

“不是，我是说，你选的刘备德这么高，很容易招降人，你为什么没有招呢？是不是双打不可以招降同伴选的人的呀？”

“没有的，谁都可以招降的，我也可以派兵来打你的呀。跟单打一样的。”

“那你怎么不招降我的吕布呢，是不是看我刚学，饶我的？”

“哪会呀，我可从来不饶人的。只是我觉得我们双打，我这样再招降你的吕布，不就像偷一样的嘛。哎，你怎么不动啊，快给吕布加忠诚度呀。”

屏幕上的光标停住了。鹿特丹若有所思地看着电视，冷不丁地问了我一句话，“那天，那盘《44合1》不是你偷的吧。”

“……”我有些愣，回过神来后点了点头。

这天是晴天，窗外的阳光特别灿烂。

二

带着尚未完全褪去的孩童般的率真，和这个年龄必定要滋长出的叛逆，我迎来了自己的高中时代。

“他来查房怎么办？楼上上一届的说，这个老头一直会在晚上查房的。”俞勇模仿着他酷爱的《古惑仔》里老大的说话口气，显得十分谨慎。

“在被子里塞些东西，他肯定看不出来，他又不会来掀被子。”阿吉是一个除了学习之外各方面都异常活跃的角色。

“管他呢，那个口还不一定够你们出去，不要急着想后果。”这个，这个比较没有头脑的就是我。

我高中的宿舍同提篮桥（上海一著名监狱所在地）颇有些相似：大门紧锁，一楼所有的窗口都焊上了防盗也放逃的铁架。且不说人权问题，甚至连消防安全都没有考虑。我经常会想象，如果有一天，猛烈的东风不小心吹进临近新村里某人未抽干净的烟头，那么它便会带着丁点的火星，义无返顾地验证伟大的燎原真理。

为了不在清晨醒来的时候发现自己变成了一团灰，很早就有人在走廊尽头，厕所边上，里管理室最远的又是最不起眼的窗户开始了“脱狱”计划。不知道一根小锯条拉了多少届，到我们这届终于发现那窗的铁架有一根铁栏断了。于是不甘寂寞的我们决定在夜晚从这个小口完成年青时代的逃夜壮举。

十一时许，熄灯后没多久，我们在管宿舍的老头第一轮巡夜之后，开始了出逃。

“土豆，土豆，我是番茄，我是番茄，前方没人，前方没人。OVER。”阿吉在前面开着路。

“茄你个鬼，快走。那个什么，怎么说的？哦，OVER。”俞勇踢了阿吉一脚。

“开了，我的头能出去。”我已经将那断成两截的铁拦使劲掰开，用头比划了一下。还好是夏天，人的直径比冬天小得多。

逃出宿舍后，还要防备校警冷不丁的电筒。我和俞勇总是往暗处走，阿吉却老是要在离路灯不远处学几声猫叫，然后以一副极享受的姿态，倾听某些没有配偶的同类发出的回应。三个人在水泥地上拖着自己长长的影子，奔向围墙。

从寝室溜出来之前，七床上一个傻冒得会从上铺用自己的身躯验证自由落体定律的兄弟（不好意思，定语有些长，那个时候我们还没有教定语从句，汗！），摆出一副深谙事理的模样，劝我们寝室长，“你别拦他们，也别让他们白天去玩，红警他们玩得多了。他们想要的又不是红警，而是跨过围墙的那一刹那的兴奋。”

当我们一个个翻过两米多高的围墙，一跃而下的时候，高声呼喊“我们自由了！”被七床所言的那种兴奋似乎也随着喊声渐渐消散在空气之中。多年之后，我再一次回忆起这段往事就会不由地想，翻墙或许也是一种青春的印记，而现在的我好像很久没有爬过墙了。

网吧是一个见不得人的地方。在一家复印文档的小店楼上，低矮的阁楼放置着十多台机器。两三个无业青年抽着劣质香烟。冒牌音箱发出的失真声响在弥漫着烟味与汗味的小阁楼里使人昏昏欲睡。眼前熟悉的红警似乎也丢失了白天的紧张与刺激。网吧深夜里的那种萎靡让我们觉得不该将难得的逃夜变成无精打采的颓废。于是我们决定将战场转移到很久没有光顾的通宵营业的街机房。

我和俞勇合力在打三国，阿吉瞪着他的大眼到见不得人的内屋玩起了美女麻将。

“兄弟，这盘玩好你们出来一下好伐？”一只陌生的手按在了我握着的摇杆上。我一分神，李典的长矛就刺掉了我半血，那爱贪便宜俞勇却趁机把包子吃掉了。

“我们？我们还有朋友在里面呢。”

“没关系，一会有时间。”他意味深长地走了出去。

我们是冲动又好奇的。迅速地在第一关让关羽、赵云双双阵亡在李典手下后，我们决定出去摆平这个多事的家伙。痴迷《古惑仔》的俞勇更是觉得到了彰显他的勇猛和仗义的时候。

“你们是哪个学校的啊？”

“A中。”话一出口，俞勇便白了我一眼，我顿时意识到自己实在太愚蠢了。

“A中啊？重点啊。看来你们书应该读得不错吧。”

言语间，我们被带进了一条伸手只见五指的小巷。当时我想，他只有一个人，我们有两个，不怕。即便真的是他狠，我身边只有二十块，抢去算我捐助这些社会弱势群体。再讲，以我的速度，跑起来估计他追不上。所以当时我很悠闲。

俞勇事后是带着颤抖的声音这样回忆的：“都，都怪你，告诉，告诉人家我们是重点的。人家就觉得，觉得我们好欺负。那个时候，你，你如果叫跑，我，我马上就跑……”（他原来说话并不结巴。）

“胖子！”那个并不强壮的陌生人把我们逼到一个墙角后喊了一声。只见一个单穿白背心的“胖子”从右边阴暗角落处一个酷似帐篷的地方慢慢走了出来。胖子看不出骨头的身躯渗出一颗颗汗珠，让我不由联想到了那勇挑两员大将的李典。俞勇扯了扯我的袖管，示意我做什么。但我思考的却是，那个人叫一声“胖子”就出来一个“胖子”，如果再叫一声“瘦子”，莫不是又出来一个“瘦子”，叫一声“矮子”，又……

“把钱拿出来吧。”胖子倒是用着很和蔼可亲的语气命令着我们。

我恐怕那个神秘的帐篷里还藏着很多“什么子”，识相地交出了钱包，让那个把我们叫出来的帮凶自己检查。把那二十块掏出之后，他便把钱包扔还给了我。那不满足的眼神又迅速转移到了俞勇那边。

“大哥，这是我这个月饭钱。”俞勇家里并不富裕，他也知道爹妈挣钱不容易，除了难得出来玩一次，他很少参与消费型的游戏。所以说话的口气也一下子从《古惑仔》里的老大变成了《机器猫》里的康夫（也译作“大雄”）。

“快一点！”帮凶口气硬了起来。“胖子”倒是很享受地靠在墙上，掏出一根我没见过牌子的烟，慢条斯理地吞云吐雾起来。

短短的几秒钟之内，俞勇的钱包就被掏空了。

“大哥，你也给我留点吧，这个月才过了几天，我接下去吃饭全靠这钱……”俞勇常在寝室里模仿《古惑仔》的那种江湖风范在此时竟荡然无存，活像问多啦A梦讨宝物的康夫。

“胖子”从帮凶手里抽了一张十块钱给了俞勇，然后将未吸完的烟头扔在地上，拍拍屁股，和帮兄走了。

在回去的路上，我们撞到了抓狂的阿吉。

“靠！你们到哪里去了？我刚想跟你们讲这里来了台苹果机。”

“什么？不会吧？全没了？十块？开玩笑！十块钱只够买个汉堡！”

“你就不知道打他呀？”

“他往哪里走了？走！我们去找他！我要剥他的皮，抽他的筋，吃他的肉，喝他的血……”

我们扯住了暴走的阿吉，三个人杵在街机房里不知道该干什么。二十块钱对我虽然不是一笔小数目，但显然俞勇更加郁闷。想到凉席上正躺着傻傻的七床，我很难不想到“后悔”两个字。

“阿吉，你前面说，这里进了苹果机？”俞勇把头转向了阿吉。

“不会吧？你小子想要去赌？你就这点钱了……”

“就当那胖子没有把十块钱留给我。”俞勇已经跑去买游戏币了。

从小到大，我受的教育就是赌博不是一件好事情，赌博胜利的可能性很小。即便是俞勇那晚如此地丰收也没有改变我的一贯想法。但是这改变了俞勇的想法。

红色的小灯在一圈水果图标周围不停地打转，每次都能停在俞勇选的地方。有几次赢得多，有几次赢得少。但总之，红色的指示灯中表示存有代币的数字总是在不断变大。阿吉劝俞勇收手的努力在一次赌中“西瓜”之后宣告失败。这台机器上“西瓜”意味着开始选择“大”或者“小”或者“结束游戏，取回代币”。如果猜中的话，存着的代币将翻倍，不中，则前功尽弃。此时机器中已存了三十多枚代币。

俞勇深吸了一口气，看了看屏幕上显示的一排数字。按了“大”。中了。代币变成六十多枚。

我觉得这犹如一场点球大战。往左扑，或者往右扑。

俞勇似乎能够看懂那排根本找不出规律的数字。每次按下键之前都要看一看那排数字，然后，赢得的代币又翻了个倍。

几次过后，阿吉兴奋的叫声吸引了老板的注意。我觉得如果再赌下去，可能老板要不认帐了。于是在俞勇说收手之后，我赶紧按了退币键。阿吉责怪我的举动让数代币的工作变得异常麻烦，说我们应该直接找老板看。但是我唯恐老板抵赖，只有实实在在的代币才意味着这些都是我们的了。

“叮呤咚咙”看着一枚枚代币从退币槽中调入收集用的木盒，铜质代币撞击的声音无异于天籁。不到一会机器中的代币已经吐完，剩下的只好让老板过来看屏幕确认了。炎炎夏日里，凌晨两点的街机房原本该有的死气沉沉，在四个人的手忙脚乱中彻底消失殆尽。我们三人，外加面部表情扭曲得像一匹马样的机房老板。“今天这台机器不开了哦！”老板一边忙着数铜币，一边叫小工拔掉了苹果机的电源。

街机房里并不多的几个打机的学生睁大了眼睛目睹着我们“一夜暴富”的神话。而我的上下眼皮却变得沉重起来，毕竟从来没有熬过夜，先前的精神全靠一股冲动和兴奋硬撑着。

“回去吧。明天还有课呢。”我打着哈欠招呼着换完钱的两人。

“靠！不会吧，你小子撑不住啦！”阿吉天生就是一个活在夜里的人。

“我和阿吉想再找几家机厅看看，讲不定还有苹果机……”俞勇说话间将两张十块钱塞到了我手里。

“你们还要赌啊……”我原本应该劝阻一下，但是嘴巴除了打哈欠似乎干不了别的事了。

“走了走了。土豆，土豆，我是番茄，我是番茄，OVER……”

“茄你个鬼！那个什么，哦，OVER……”

我脱离了他们，听着一个人的脚步声，独自往寝室走去。手里捏着的两张十块，似乎证明这样的一个晚上，我虽然谈不上失去了什么，但同样也没有得到什么。睡意朦胧之中，我踢着路上的石子。“孤单是一个人的狂欢，狂欢是一群人的孤单。”哪首歌好像这样唱过。

清晨的阳光结束了我匆匆的睡梦，但是没有结束俞勇的不羁。用赌赢的钱挥霍了整一个晚上，那样的奢侈与享受让俞勇感受到了些许《古惑仔》中的生活。我们“掠夺”过的那家机房的老板自然知趣地将苹果机藏了起来。但是俞勇总是能不断找到有苹果机的新去处，有时带着阿吉……

阿吉后来因为学习的缘故，飞到南半球去了。课后的俞勇也渐渐远离了大家的视线。没有人知道他课下在干些什么。两年之后，我爱上了PS，决定问同学借钱去买。当我向形容枯槁的俞勇开口的时候，我才知道他已瞒着父母欠了好多朋友一共不下两千的债……

三

大学的生活既忙碌又公式化。小时候那种无忧无虑的游戏生活被压力巨大的考证求职所替代。打通一个又一个游戏，换来的是不多的感慨和很多的空虚。再不像从前那样在一次次反复又单调的游戏过程中体会到无穷的快乐了。甚至连从前的那些游戏同志也早已经断了联络。

某一个周末，我在回家的路上。刚一走出熙熙攘攘的地铁站，我便听到了身后有人在叫我。我一回头看见一辆东风大卡车的驾驶室伸出了一个似乎很熟悉的脑袋：是鹿特丹。

“上车来。”鹿特丹把车靠到了路边，开了车门。

“你小子好久不见，怎么开起了车呀？”我利索地坐到副驾驶的位子上，车里一股浓浓的机油味。

“混混日子罢了。现在工作难找，我花钱考了张证，先开一段再说。你呢？你怎么样？还在上学？”说话间，鹿特丹熟练地拉起了档。

“大三了。”

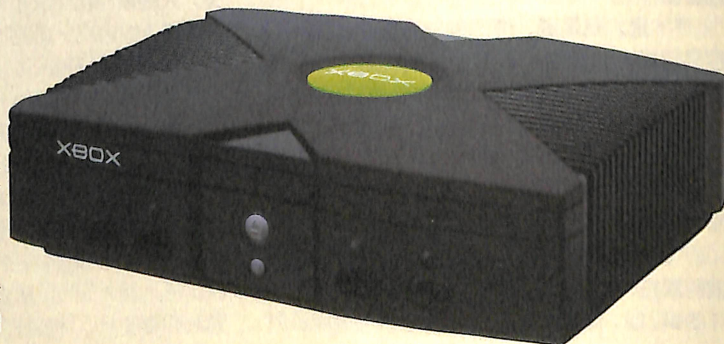
“到我那去玩吧。”

“去包机吗？我还真怀念呢，你那几台红白机还能用吧。前两天我还在玩模拟器呢。”

“早坏了。我已经不住在那儿了。我一个人借了房子，在外面住。”

“远吗？”

“不远，差不多三四公里路，一会就到。我刚下班，给人送货，正好路过这里，没想到遇到你。今天是礼拜五，要是礼拜四，我的车号这条路还不能开呢！”



"是啊，我开始差点没有认出来。你小子老了不少啊！"

"生活所迫，生活所迫呀！呵呵。"

鹿特丹借的房子在闹市区附近，果然不远。那是一间待拆迁的平房。屋子里除了一台14寸电视机和样子很旧的Xbox之外没有一样值钱的东西。墙上发黄的石灰还留着前两天下雨渗水的痕迹。

"你还玩游戏？"我很惊讶地指着那台Xbox。

"我又没有女朋友，除了打打机还有什么好消遣的呀？"

"怎么不买PS2呀，难不成你喜欢《DOA奶牛沙排》？"我将头转了过去，意味深长地看着他。

"切，你小子哪学的这么多怪名字，我就打打《飞龙》，玩玩《HALO》，机子是二手的，朋友送的。我哪有钱买这个呀？好歹也是个奢侈品。"鹿特丹脱下了T恤，一股机油味散了出来，"我去洗个澡。你自己先玩会儿。"

这倒正和我意。游戏虽然玩了不少，X盒的大手柄倒真从来没有捏过。"哎，这玩艺儿怎么开机呀！"

浴室门已经关上了。看来只好自己摸索一下了。

终于我看到了一个POWER按钮，赶紧按了下去。突然电视上发出了一阵巨难听的急促的响声。屏幕上显示出了Xbox特有的暗绿色LOGO。但是响声仍然在继续。我从来没听过X盒开机会有这种类似于报警声的说法，难道机子要炸？慌乱间，我赶忙关了机。仍然有响声。我走进电视一看。原来是放在电视顶上的手机在叫。有电话。响了这么长时间，估计是有急事，我只好代接一下了，讲不定是他女朋友呢，小子还说没有，嘻嘻。

"小斌呀，"我还没有讲"喂"那头已经开始说话了。似曾相识的声音，原来是"爷叔"啊。看我先不回答，到最后再告诉他，吓他一跳，说不定他还记得我呢。

"你怎么这么久都不回来呀，也不知道打个电话回来。今天我打了你一天手机，你总算开机了。你妈想你了。你这个周末回来住吧，一个人在外面……"突然声音断了。我拿起来一看，手机熄火了。估计前面被我当成报警时叫了太长时间了。鹿特丹这小子，怎么家也不要了呀？

《飞龙》虽说品质一流，但是对于我这种动作苦手来说，操作还是比《冒险岛》复杂了不少，让我很难适应。更何况X盒那有我半个脸大的手柄……

"还是Xbox爽吧……"鹿特丹赤着上身从浴室里走了出来，拿起块毛巾擦着头发。

"你爸前面打你手机，让你这礼拜回去住。"我放下了手柄。

"哦，还说什么？"

"没多说，手机没电了。"

"这破机子，充一天电只好用半天，你打得好烂啊，待会看我的。"放下毛巾后，鹿特丹给手机换了块电板。

"你爸说他打了你一天手机，你小子都关机。"

"我开车又不好接电话，这机子又费电。来来来，把手柄交出来。"鹿特丹顾不得穿上衣服就过来抢手柄。

"你不回去吗？"我是无心玩下去了。摊开手，让他把手柄拿了去。

"回去干什么呀？一个人住在外面多自由啊。"

"你爸打了一天电话就是为了叫你回去，你好歹也回个电话吧。"

"没什么好回的，又没有什么话说。"

那急促的"报警声"又响了起来。

"肯定是你爸打来的。"

鹿特丹很不情愿地按了暂停，看了看手机上的号码，把电话直接挂了。

"哎，你怎么不接呀！"

"你前面不是已经接过了嘛。"

"你怎么也该说几句呀。你爸打了一整天的呢。"

"你烦不烦啊，我懒得理家里的事情。我们玩一会，待会我请你去外面吃饭。"

"我不要你请我，我是要回去吃饭的，我可是要回家吃饭的。"我故意把"回家"两个字说得很重，然后提起书包走了出去。鹿特丹喊了我两声，见我不回头也没有出来追我，仍然在那里打《飞龙》。

我不知道为什么他就不愿意接电话。坐在他车里的时候，鹿特丹还是那个鹿特丹。但是手机响的时候似乎他就变了一个人。

记得有一次我们看上了一本杂志合订本，里面收集了几乎所有《霸王的大陆》的资料要二十几块钱。我们都没有钱，我就提议让他跟"爷叔"商量，允许他卖掉几盘没有人要打的老卡。结果他立刻就拒绝了，说，"爸爸买每盘卡都很贵的，所以不好玩也不能卖掉。"

大街上已经暗了下来。不少窗口已经透出了点点灯光。公交车上弥漫着一股属于夏天的汗味。不知哪里来的疲惫让我斜靠着扶手，闭目而睡。隐约之中，听到一男一女两个初中生在说话。

"还有十七分钟，车一定要快点开。"男孩很认真地望着司机头顶上挂着的钟。

"你要去看《动漫情报》了吧。"女孩看样子和男孩很要好，很有青梅竹马的意味。

"六点半开始的，我每天回家第一个动作，拖鞋，第二个动作，扔下书包，第三个动作，打开电视机……"男孩在拥挤的车厢里张开双臂笔划着，完全无视周围大人们皱起的眉头。

"嘻嘻。"虽然我并不觉得男孩的样子很好笑，但是女孩还是很开心地笑了起来。

"唉，现在这两天《动漫情报》不好看。放很多很多老片子。《圣斗士》什么《冥界篇》一点都不好看。排行榜上面排的都是老片子，都是十年前的东西，现在谁要看呀……"

"那你喜欢看什么呀？"

车颠簸了一下，男孩赶紧伸出手扶了一把



女孩。

"我最喜欢《棋魂》，还有《火影忍者》……"

"肯定是很好看的吧，讲什么的呀？"

"《棋魂》说一个本来不会下棋的男孩……"

……

女孩对于男孩似乎充满了崇拜。加上这个年龄特有的好奇，不断向男孩提问。男孩在一次次的回答中仿佛得到了极大的满足。而我却无心再听下去了。孩童的对话，我没必要上前辩论。颠簸的车厢里，我只能在心里安静地感慨：时代不同了。虽说现在的动漫仍然不乏精品，但想到自己童年时那么痴迷的《圣斗士星矢》，现在竟然被人无视，心里多少有些酸涩。

车仍然一颠一簸地开着，路两边不明亮的街灯在车厢里留下了一闪而过的影子。这条回家的路我从孩提时代就已经开始走了，到现在已经十多年了。这些路灯却没有随着上海头也不回地快速发展而被更换。这个时候，路灯的影子好像许多老朋友挥舞长臂，替我作别那短暂的青春。

睡意袭来，我闭上了眼睛。

梦见一个小孩，站在清澈的河边，伸出双手，用手掌从河里掬起一手河水，然后他安静地看着河水带着泥沙从指缝间缓缓地流出掌心。水一会便流回了河里。小孩摊开手掌：

是一颗颗河里的石子。





篇外

原本写此文的初衷是为了纪念一个人，一个与我的青春息息相关的人，一个没有他可能就没有现在的我的人。但在小说里想写的东西渐渐偏离了这个人，我又不愿将这么重要的一个人写得牵强和做作。所以仅借文末一隅角落，抄下一首古老的歌词，深深怀念他曾带给我的快乐。

霓虹灯照耀下的垃圾桶
住着一群神秘的猫
喵喵喵喵喵
我们是猫，快乐的猫
我们在遗忘的角落里寻找目标
除了游戏就是睡觉
黑夜是我们的舞台
我是舞台的主角
巷道是我们的地盘
我的世界谁也管不着
我们是猫，快乐的猫
独来独往没有虚伪不会讨好

念光阴流转，
暮夕晨露。
容少年骄狂，
飞扬跋扈。

终

阿丙正传

文：SQUALL-LH

阿丙不知道自己是谁，因为从来没有人告诉过他。

阿丙只知道阿方是他最要好的朋友，自从他在这个世界睁开眼睛的第一天起，阿方就一直陪在他身边。阿方长得方方的，皮肤黝黑，身边的人类称呼阿方为"PS2"。这个帅气的称号曾一度令阿丙羡慕不已，可惜他的运气不如阿方好，人类似乎从未注意过他，如果不是阿圆偶尔唤他"柄"，阿丙恐怕会忘掉自己的名字。

阿丙与阿方是被阿圆带回家来的，这是一个很大的家，家里还有几个阿方的同胞兄弟，似乎是叫做NGC、Xbox什么的，阿丙记不大清楚，因为他们的长相根本不似阿方，而且样子很凶，阿丙不敢和他们说话。

阿丙很喜欢阿圆，因为阿圆总是笑眯眯的，性情也很和蔼，对大家都很好，每周还会为大家清洁身体。阿丙不知道阿圆的名字叫做什么，只是因为他的脸很圆，所以叫他阿圆。

常常有客人来家里做客，起初的几天只有三两个客人来拜访，后来家里开始日渐热闹起来，门庭若市。客人们有好多是来找阿丙与阿方两个玩的，他们把各种稀奇古怪的碟子扔进阿方的肚子，然后拿起阿丙对着前面的电视屏幕比划，时时兴奋得手舞足蹈。末了，临走时客人们会送给阿圆一些花花绿绿的票子，阿圆则会满脸堆笑地送客人出门，一张胖脸显得愈发地圆。

日子久了，阿丙渐渐知道电视里那些闪烁不定的多边形叫做电子游戏，阿方肚子里不同的碟子代表游戏的种类。让阿丙难过的是，他发现客人们只是来玩游戏的，几乎没有人注意过他的存在，这让他的自尊很受打击。无视阿丙的客人常常会弄痛阿丙，甚至有时按得他遍体鳞伤。夜深人静时，他常常向好友阿方诉苦，无能为力的阿方只能在一旁静静地听。

又是一个倦怠的早晨，阿丙同往常一样慵懒地躺在阿方的肚皮上打着呼噜，忽然，一阵门铃声打破了这份美丽的谧静。

阿圆走过去打开门，两个拖着鼻涕的小孩子出现在眼前。

天那，又是他们。被吵醒的阿丙倒吸了一口冷气，昨天被他们弄伤的地方还在痛呢，今天怎么这么早就又……

"叔叔，《真·三国无双3》，我们昨天的进度还留着吧？"

可恶，又是那个什么"真353"，这两个小恶魔。阿丙恨不得找个缝隙躲进去，可惜被阿圆一把提了起来。"当然留着，虎牢关那里是吧？不过记得别大声叫嚷，邻居会有意见的。"阿圆打开了阿方腰上的电源。

完，我们认命吧，阿方。阿丙叹了口气，阿方"嗡嗡"地响了几声表示无奈。

进入战场前，资料读取中……

"锵锵锵……"两个小孩子欢快地敲着阿丙的头。

连读盘时的休息时间也不给我？上帝呀！

"耶！战斗开始，看我赵云的长枪！嘿！"

疼啊！攻击力与按键力度不是成正比的！

"吕布出来了！快，用必杀干掉他！％￥@#……见鬼，这烂手柄怎么没反应啊！"

拜托，无双槽还没满就想乱舞，能被系统识别那才叫见鬼。

"对，一定是手柄坏了，这种东西扔到地上摔两下就好。动作小些，别被老板看见。"

……有话好说，英雄饶命啊。

就在阿丙命在旦夕之际，救兵仿佛从天而降般出现在面前——一个肥硕的大婶。

"你们这两个小兔崽子，果然又偷跑来这打游戏！快给我回家去学习！再让我逮到不打折你们的腿才怪！"

望着肥大婶捏着两个小孩子的耳朵扬长而去，阿丙松了口气，敢情自己今天命不该绝。

"老板，一台PS2，实况足球7国际版。"又一个客人出现在门前。

"那游戏才出没几天，是刻录盘，质量不好，很伤机器的。"阿圆唯唯诺诺地回答，他还在后悔刚才那笔没赚到半毛钱的买卖。

"少废话，叫你拿你就拿，别跟我扯有的没的！"这人熟练地从里怀中抖出张卡片，"也不看看我是谁！你刚开业怎么着？连我也不认识！"

"原来是阿Sir，快请进，刚才是误会，误会，算我有眼不识泰山。"阿圆忙满脸堆笑地给客人赔着不是。

阿Sir是什么？怎么搞得阿圆如此紧张？阿丙很奇怪。

阿Sir大大咧咧地躺在阿圆专用的靠背椅上，翘起高高的二郎腿。阿圆忙不迭地蹲在前面往阿方的肚子里放盘，惟恐耽误了一分半秒，手指动得飞快。阿Sir在开机等待的时间里点燃了一根香烟，不一会儿这间不大的小屋子就变得烟雾缭绕，仿佛在讽刺墙上那张"室内禁止吸烟"的字条。

原来阿Sir是文盲，他不识字的。阿丙边咳嗽边这样想。

《WE7I》开始了，阿Sir忽略了手中的香烟，全神贯注地玩起游戏来。

烟灰！又见烟灰！无论怎么擦眼睛，阿丙始终只能看见一片灰蒙蒙的世界。

"*的，亨利这厮是智障啊？总TMD给我越位！"阿Sir时常敲打阿丙的背。

这又不怨人家，谁让你把亨利的位置提得那么靠前，还给他加了进攻意识的。阿丙边揉背边忿忿地想。

"这什么'马赛回转'是假的啊？怎么摇也出不来啊！"阿Sir晃着L3骂道。

……你拿L3要是能转出"马赛回转"来我头给你。

"荷兰队怎么这么乱七八糟的？老板，你不会是拿假盘糊弄我吧？"阿Sir皱着眉头把烟蒂按在阿丙身上。

阿圆！这人根本是来无理取闹的啊！还不快赶他走！我要被烧焦了！

“阿Sir，我这小店没有上网套件，下载不了最新资料，请您老多担待。”阿圆忙编了个理由哄他。

“哦，原来如此。现在的生意人啊，一点敬业精神都没有，真让老子不爽！”阿Sir朝地上啐了一口，就此作罢。

阿丙被一直虐待到中午。

“嗯，今天就到这里。老板记个帐吧，我改天来付。”阿Sir意犹未足地站起身来。

“阿Sir，我这是小本买卖，每月还有房租、电费、物业管理费，您看……”早料到会有如此结局的阿圆仍赔着笑脸做出最后的努力。

“放屁！难道大爷我会赖账不成？告诉你，我那几个兄弟最近正闲得要命呢！小本买卖？哼哼，惹毛我到时让你连赔本买卖都做不成！”阿Sir的一脸横肉显得愈发地狰狞。

“不敢不敢，您慢走，慢走。”阿圆连忙把头低下，毕恭毕敬地送客出门。

我懂了，原来阿Sir就是流氓的意思。阿丙叹了口气，为了学会这个新名词，他付出了好大的代价。

就在阿圆替阿丙清洗受伤的身体时，附近的学校响起了午休铃，不一会儿，房间里就被中学生们挤满了，这是一天里最热闹的时刻。

“哟，手柄怎么了？”有人关切地问道。

“没事儿，弄脏了点，擦擦就好。”阿圆苦笑。

“OK，给我把《真魂斗罗》放上，快点儿，午休只有一小时而已。”

“这边要玩‘波动排球’！”，“《生化危机0》怎么找不到？！”叫喊声此起彼伏，让阿圆应接不暇。

说实话，阿丙也不知道自己究竟是喜欢还是讨厌这些中学生。他们热爱游戏，技巧高超，经常交流经验心得，和他们在一起游戏的感觉很快乐。然而，他们有一个最大的毛病——边吃食物边玩游戏，这是让阿丙最讨厌的地方。

“可恶，我还没吃完，你怎么就开始了？等我先……”一个胖子几口吞下剩余的包子，以饿虎扑羊的架势扑向阿丙。

我的身上全被弄油了啊，没有人教育过你饭后要洗手的么？

“哈哈，你居然会犯这种低级错误？哦哈哈哈！”

好恐怖的连续飞行道具——肉馅都喷了我一脸。

“噫，这招你也会？看我怎么化解……糟，干脆面洒出来了。”辛辣的调料洒落在阿丙的鼻子上，使他打了几个喷嚏。

好么，色香味俱全了，把现在的我送去炸一炸，一定很可口。

下午的上课钟声敲响了，中学生们一哄而散。阿丙终于有了休息的机会，而阿圆却没有这么好的运气，他得清理地上的垃圾。

不过，阿丙的休息并没有持续多久，他只靠在阿方身上睡了不到一小时，门口再次响起了铃声，一对情侣走了进来。

“这位客人，请问您要开几台机器？”阿圆上前问道。

“一台PS2，我女朋友玩。”帅气的小伙子回答。

没办法，觉睡不成了，起来吧，阿丙，开工啦。阿方捅捅熟睡的阿丙，但阿丙睡得正甜，毫不理睬。

阿丙做了个梦，他梦见自己长了一双翅膀——就像游戏里的那些天使。他可以自由地在天空飞翔，飞翔，直到永远……忽然，这翅膀蓦地消失在空气中，阿丙身子猛然一沉，直直向下坠去，他落入了一片荆棘丛，阵阵刺痛直入骨髓。

好痛啊！阿丙从噩梦中惊醒，发现自己被握在一个漂亮的女孩子手中，她长长的指甲直嵌入自己的肉里。

刚才我叫过你，你不起来，吃到苦头了吧。阿方向阿丙吐吐舌头，阿丙摇头自认倒霉。全身刺痛的他不明白这个世界为什么对待自己如此苛刻。

刑罚在深夜九点宣告结束。

“走好，不送了。”阿圆把奄奄一息的阿丙小心地塞回盒子里，起身送客。

阿丙长长地呼出一口气，他觉得自己已经达到极限了，阿方也躺在他身边不住地喘气，身上大汗淋漓。毕竟，连续工作一整天是足以累死人的。

叮咚~仿佛来自地狱深处的门铃再次响起。

天那！还有客人！阿丙已经濒临崩溃的边缘。

“PS2？客人，真不巧，机器已经开一天了，改天行吗？”阿圆小心地问道，但他没有信心说服眼前这个高大的小伙子。

“一整天？那还是算了吧，我周末再来。倒霉，听同学说这里新开了家游戏室，本来以为今天提早结束晚自习能有机会玩一次的。”小伙子重重一顿脚，“对了，老板你最好把主机放在风扇旁边，那样有利于散热。还有这手柄，是原装的吧？瞧它被人弄得又是划痕又是油污，得好好珍惜啊，这年头想买到原装手柄不容易的。”

他是谁？阿丙被这个戴着与身材极不相称的纤细眼镜的小伙子搞惊讶了，除了阿圆外，还没有人对他和阿方这样体贴。

“多谢指点，那周末见。”阿圆感激地朝他笑了笑。

“Bye-Bye，别忘了，周末早上给我把机器空下来。”小伙子留下这句话后转身飘然而去。

阿丙隐隐觉得，这个小伙子会和他成为朋友。



不知不觉，一晃几个月过去了。

这个小伙子成了家里的常客，阿丙的感觉没有错，他与自己、阿方和阿圆都成了好朋友。由于他常常戴着倒三角形状的眼镜，所以阿丙叫他做阿角。

虽然阿角只是个普通的高中生，但他对游戏的痴迷已经达到了专业程度。他常常会带来许多五花八门的游戏杂志来和阿圆一一讨论，商定要购入新游戏的版本与数量；他是家里公认的游戏达人，每当其他客人有了过不去的关卡或任务时，他会立刻放下手边的游戏去为别人排忧解难；他对阿丙呵护备至，那双大大的手掌每次端起阿丙时都会温柔得让阿丙感受不到一丝压力与难受，当有别人粗暴地弄痛阿丙时，他会义不容辞地出现并提醒对方注意——这种事情往往是阿圆为了顾及服务形象而不愿当面指责的，因此阿圆和阿角的关系也愈来愈好，有时阿角甚至不需为几十分钟的游戏付费。

自从阿角出现后，阿丙在他每日和阿圆的交谈中渐渐学到了许多东西，他知道了阿方的爸爸原来叫做索尼，而且还有一个叫PS的哥哥赋闲在家；他懂得在阿方肚子里转动的不同碟子价值也不相同，一张叫做《FF X》的碟子几乎在全世界都有着相同的兄弟姐妹在不停运转，而另一张叫做《LOVE HINA(纯情房东俏房客)》的碟子阿角曾自嘲地说或许在这个城市里只有没半个女朋友的他一个人玩；阿丙还认识了游戏的许多不同类型，那款22个野蛮人追着踢打一个叫做足球的可怜虫的《WE》是SPG类，一两个疯子砍得满世界人乱跑的《三国无双》叫ACT，至于那一个小白脸带着一群傻妞儿骑着垃圾桶去战斗的《樱花大战》(语自天之业云^_^)则是S·AVG……诸如此类不胜枚举。阿丙最喜欢的类型叫做RPG——这也是阿角最喜欢的类型。例如那款著名的《FF X》，阿角可以为了它而捧着阿丙在电视机前静静地坐上一个下午，沉浸在那份据说很浪漫的爱情故事中。阿丙不懂得人类的情感，所以无法体会那种能令阿角流泪的感动，但他喜欢看——躺在阿角手中同样静静地用心地去看。他喜欢女主角尤娜典雅的美丽，他向往水球赛上泰达矫健的身影，他沉醉于那种在优美的音乐中使灵魂脱离束缚的飘然……

然而，并不是所有人都像阿角那样善良，当阿角不在的时候，他们的暴力操作依然如故，而且还把脏兮兮的碟子毫不擦拭地直接丢给阿方，每次阿方都要花好大力气才能辨清碟子上的资料。这样的日子持续了一段时间后，阿方终于病倒了。

阿方生病的日子里，阿丙整日焦急万分，可是无论他怎样呼唤阿方就是不睁开眼睛。同样心疼的阿圆对此束手无策，他用尽了所有办法：清理阿方肚子里满是污垢的风扇，调节阿方眼睛（光头）的功率，甚至用无水酒精擦拭了阿方的每一个部位，可阿方依旧昏睡不醒，阿丙几乎快急哭了。

阿角照例出现在周末的晚上，他一言不发地检查过阿方的病情后，果断作出了决定：明天一早即刻将阿方送到医院急救——位于市郊的惟一一所游戏专营店那里。

翌日，天刚蒙蒙亮，阿角与阿圆就动身了。阿丙与阿方一同躺在阿角的怀里，身上罩着厚实的泡沫塑料。阿方，放心吧，你的身体马上就好啦，阿丙满怀希望地微笑着摸摸阿方的头，他觉得前路一片光明。

“这机器光头报废了，换一个吧，五百块。”长着络腮胡子的医生缓缓吐出口烟圈。

“不会吧？麻烦您再查查。”阿圆惊讶地张大了嘴巴。

“甭查了，就这毛病没错。信不过我？那请您另寻高就吧。”医生不耐烦地做了个逐客的手势。

“别，我信，我信。”阿圆忙不迭地给人家鞠躬赔罪，“可这价钱……便宜点成吗？”

“不成，就五百，没二价。”医生扬起眉毛，再次祭出杀手锏来，“嫌贵，去别家换呀，去呀！”

“可这，我真一下子拿不出这么多钱来啊。大前天我母亲住院，我把开业来的积蓄都给她寄了去……现在的我身上……请您便宜点吧，求您了。”阿圆双手合十苦苦哀求。

“去去去，没钱就别在这里穷磨，少妨碍我做生意。”医生皱着眉头挥挥手。

你这是什么医生啊？见死不救！这人怎么就这么狠心！阿方已经病危了啊！阿丙扶在阿方身旁愤怒地睁大眼睛。

“五百就五百，钱在这里，动手换吧。”一直不发一言的阿角忽然掏出自己的皮夹拍在柜台上，“只不过我丑话说在前头，你若想偷工减料，以次充好，我们的眼里可不揉沙子。”

“瞧这话说的，那哪能呢？还是这位小老弟有眼光，五百块还你个新机器一点都不吃亏，不然你这台PS2只能去卖废铁……”医生见了钱立刻眉开眼笑地逢迎着。

“少来这套，快点修吧，我们赶时间。”阿角冷冷地说。

“是是是，您二位先坐下候着，我一会儿就搞定。”医生手捧阿方快步走入内堂。

阿丙只恨自己没有双手，否则定会和眼前的阿圆一样拥抱阿角。

“兄弟，今天真是太谢谢你了，不过你哪来这么多钱？”阿圆感激万分之余问道。

“自己攒的，或许你不信，我现在偷攒下来的钱足以买下全套配置的PS2了，但是由于家里管得严，考上大学前我是不敢买的，否则不被父母砸掉才怪。”阿角无奈地吐吐舌头。

“呵呵，真像我当年的情景呢。”阿圆笑了。

“还有，这五百元不用还我了——你现在的困难我最清楚。”阿角拍拍阿圆的肩，“大不了你今后给我记个帐，我再去玩时从帐里扣掉。”

“这……这怎么可以？”阿圆感动得一时不知说什么好。

“没关系，我离高考的日子还有些时候呢。五百元而已，不到半年就攒回来了。”阿角笑笑。

“……好吧，但兄弟你也记住，以后我那里就是你的家，你想玩什么，玩多长时间都没关系。兄弟你今天对我已然仁至义尽了，我以后若再向你收钱，还算是人么！”阿圆的眼角湿润了，他用力握紧阿角的手。

“嗯，我明白，好兄弟。”阿角也被感动了，他同样紧抿着嘴唇使劲握了握阿圆的手。



看着眼前的情景，阿丙第一次有种鼻子酸酸的感觉，这是自他与人类交往时起从未有过的。虽然两人说的话他不大懂，但他知道两人都是在不遗余力地拯救阿方。阿角曾用阿方播映过一部叫做《终结者2》的电影，电影中的主角和阿丙一样都是机械，但那个叫做T-800的机械人在自我毁灭前终于领悟了人类的悲伤，这是阿丙所不及的。阿丙曾多次试图学习，但都以失败告终。就像现在，阿丙知道这种情感行为叫做“哭泣”，然而他就是不明白这种感情来自何处，虽然他也时常被粗暴的客人弄得往往想大哭一场，但显然这与那是两码子事儿。

就在阿丙胡思乱想的时候，医生已经把治好的阿方送了回来，看着大家快乐开心的样子，阿丙坚信他与阿方、阿圆、阿角前生肯定是一家人，就算不是，来生也一定是。

夜深人静的晚上，阿丙向阿方讲述了白天的事情，阿方听后良久不语。

你不感激阿圆与阿角吗？阿丙好奇地问道。

我只知道，他们是我们的朋友。月光下的阿方没有正面回答这个问题，只是淡淡地笑了笑。永远的朋友，你懂吗，阿丙？永远。

阿丙也笑了，他终于发现原来阿方和自己有着相同的看法。

从此，阿角成了家里的一分子，他俨然成了一位尽职尽责的管家，阿圆事无大小都与他商量，最后由两人一齐作下决定。阿圆脑筋不灵活，所以阿角时常帮他打理账本。客人有什么需要会在第一时间通知阿角，譬如购盘买卡之类，阿角常常不辞辛苦地代劳。闲暇时两人会坐在一起谈古论今，阿丙与阿方则在一旁饶有兴趣地作听众，一家人其乐融融。

然而，每星期都有几天不快乐的日子，那就是阿Sir来做客的时候。这人常常一身酒气，而且狠命吸烟，其他正在游戏的客人见了纷纷掩鼻离去，严重影响正常秩序。阿Sir每次走时那句“记在帐上”已经令阿丙耳熟能详，有次阿角无意间翻到阿Sir的账单时不禁吓了大大一跳，忙向阿圆相询，而阿圆只有摇头苦笑。从他们的表情猜测，阿丙断定这阿Sir一定是个忘性很大的人。

终于，平静的生活在某个平常的一天突然改变了。

阿丙至今依然记得那一天。早晨的空气还是如平常一样地清新，天空还是如平常一样地蓝，阿角还是如平常一样轻松地玩着《FF X》，一切都如平常一样平常——直至阿Sir进来的那一刻。

“*的，昨晚在麻将桌上居然输了二百多，真背运……”阿Sir嘀咕着，继而猛地朝阿圆睁大红肿的双眼，“PS2！《铁拳4》！手脚麻利点！”

“您稍等，这段CG动画过后我就存盘让给您。”阿角回过头去，客气地朝他笑笑。

“少废话！存什么盘存盘？毛病！”阿Sir一拳砸向阿方后背的电源开关，于是尤娜与泰达在水中的相拥就此宣告终止。

讨厌的人，还差一点就能看到那经典的KISS了。阿丙不满地想。

阿角非常生气，但阿Sir的身分使他的怒容在脸上渐渐消失。“好吧，您请。”他强压怒火说道，接着转身打开NGC放入《塞尔达传说》，默默地坐到一旁。

“招子也不放亮些，好狗不挡道懂不懂？……”阿Sir忿忿地念叨着，也把视线移向屏幕，游戏开始了。

很快地，阿丙意识到今天阿Sir体内的酒精浓度已经严重超标，他按键的力气比平时大了十倍不止，阿丙周身骨节劈啪作响，他已经出离了疼痛。随着阿Sir每次战败后的摔柄骂街，阿丙觉得自己被拦腰折断只是时间问题。

再见了，阿方；再见了，阿圆；再见了，阿角。我在天国会想念你们的。阿丙悲哀地想。

“你的动作可不可以轻一点？”突然，阿角这样冷冷地说道，他的眼睛始终盯着NGC那边的屏幕。

“臭小子，你在说谁？”阿Sir勃然大怒。

“这房间里除了你我还有别人吗？我只是想提醒你，请爱惜这里的机器。”阿角把眼镜摘下轻轻擦拭着。

“老子是顾客，爱怎样你管不着！”

“顾客的权力也是有限的，何况你还没有付过一分钱。”阿角把账单拿在手中晃了晃，“作为这里的消费者，你到现在为止共欠各种款项达六百二十元整，如果像你这样都可以称为顾客，那么所有的店铺惟有关门大吉而已。”

“放屁！”阿Sir涨红了脸，一脚将面前的茶几踢飞，走过来就要揪阿角的头发，好在被一直窥伺在侧的阿圆跑来拉开。

“阿Sir，他是小孩子而已，说话没轻没重的，您千万别计较。”

“*的，老子只按两下这破手柄，那小子就在一旁唧唧歪歪的！告诉你，我就把这店全砸了，也没人能管得了我！”阿Sir为了配合其话语的力度，将阿丙掷在地上一脚踏下。

阿丙似乎听见自己的外壳有种断裂的声音。

“你……到底讲不讲理！”阿角气得浑身发抖。

“讲理，当然讲理——老子一身全是理！”阿Sir朝柜子上补了一脚，阿方于是蓦地被送到半空，片刻后“啪”地一声落到地面，昏死过去。

阿丙躺在底上静静地看着阿方，他不知道阿Sir为什么要这样做，他找不出阿Sir发火的理由，因为阿圆与阿方一直都在对他刻意忍让。忽然，阿丙懂得了一句词语的意思，这句词语常常出现在游戏里，过去的他不大懂，而现在他懂了。那就是邪恶。

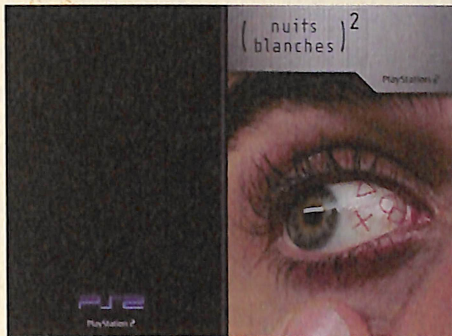
“你不要欺人太甚！”阿角终于按捺不住了，他高大的身体愤怒地向阿Sir冲去，将握紧的拳头挥向阿Sir的脸——然而，这种不冷静只是一瞬间的事而已。阿角的拳头，最终还是无奈地停在半空。

“哎哟喂，还想打我是不是？真有意思，来呀，打啊，照这儿打，对，就是这儿。有种你动我一下试试，你TMD倒是动我呀？孬种！”阿Sir挤眉弄眼地朝阿角坏笑。

阿角无奈地低下了头，这并不是向对方服输。阿角的父亲在当地是位略有声望的官员，眼前这种货色即使痛打一顿事后也会轻松摆平，可是他不想连累阿圆——阿圆的母亲病危，需要很多很多的钱。阿圆父亲早亡，弟妹还在上学，这间游戏室可以说是阿圆一家惟一的经济来源，他不能因为自己的一时冲动而将阿圆推入绝望的深渊。

阿丙知道阿角在想些什么，他了解他。

“没脾气了不是？你算哪根葱！敢跟我斗？门都没有！”



咣！阿Sir挑衅式地朝阿角身上捅了一拳。阿角捂着胸口退了两步，咬牙忍住还手的冲动，他侧着脸以鄙夷的眼光看着对方。

“还瞅？瞅什么瞅你！”阿Sir正想再给阿角一下重击，然而突如其来的一拳将他击到了门旁的角落里。这一拳力道不轻，他踉踉跄跄地站起身来，死死扶住椅子才勉强站稳。

是阿圆打了阿Sir，这是阿丙与阿角做梦也没有想到的。

“告诉你！你怎样欺负我都没关系，我可以忍，但是不许对我的朋友下手！”阿圆一字一句地咬牙说道。自打阿丙认识阿圆起，从未见他这样愤怒过。

“好，你这老小子有种，有种啊！”阿Sir知道以一对二绝讨不了好去，只得捂着脸背靠墙向门边一步一步地挪，“够狠啊你们，都给我记着，千万别忘了听见没有？明天我要不把兄弟找来要你们好看我TMD我姓倒过来写！”扔下这句话后阿Sir夺门而去。

房间里一片寂静，遍地狼藉。

“大哥，你这是何苦呢？”阿角摇摇头。

“该说的我早都说过了，兄弟，你记住，今后不论走到哪里，你永远都是我的好兄弟。”阿圆咬着嘴唇回答。

阿角拍拍阿圆的肩，两人不再说话，惟有叹息。

邪恶有一种美德，那就是言出必行。

阿Sir的兄弟都很够义气，他们等不及明日，于是只过了半天就气势汹汹地杀将回来，把正在收拾行李的阿圆与阿角堵个正着。他们向两人训了很多话，阿丙听不大明白，只晓得大概意思是对阿圆的惩罚可以用罚款抵消，但要没收一切“非法经营器材”。阿丙本不懂那是什么，直至他们走来把NGC、XBOX、阿方和自己一股脑地扔进一个大袋子里时才懂了，敢情那“非法经营器材”指的就是自己。阿丙不喜欢这种评价。

袋子口被缩紧了，世界变得一片漆黑。

在袋子里，阿丙觉得袋子在运动，走走停停。他不知道这是要到哪里去，他问阿方，阿方也不知道。阿丙失去了时间概念，他只知道自己在袋子里被闷了很久很久，有多长时间呢？大概是四天零五个小时吧，也或许是五天零四个小时，阿丙不在乎，他只是十分想念阿圆和阿角。

袋子口忽然被打开了，刺目的灯光不禁使阿丙眯起了双眼。他发现自己和朋友们被放在了一个大桌子上，而阿Sir一群人则站在身边。奇怪的是，他们都无精打采地低着头，一个头目模样的中年人似乎正在对他们训话。

“我再问一遍，这次的行动你们事先和谁打过招呼？到底有没有人把我放在眼里！”头目重重地一敲桌子，把阿丙吓了一跳。奇怪的是，阿Sir他们似乎惧怕得很，一声也不敢吭。

半晌，阿Sir才惴惴地说：“局长，这次是正常执行取缔非法个体经营户的公务，所以我觉得并不需要……”

“‘我觉得’？小王，你最近很了不起嘛，做事情蛮有魄力的。那你是不是也觉得我这个副局长的位置该轮到你来坐坐了呢？大家也一样，对我有意见就直接提，别客气嘛！”

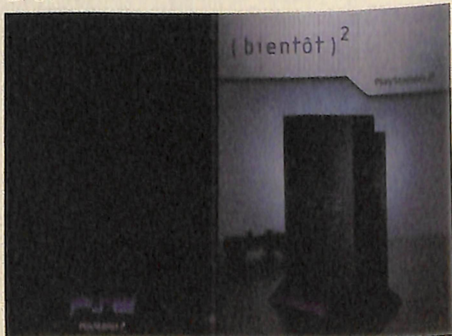
阿丙环顾四周，只见所有人都低下了头，大气也不敢出一口，阿Sir更是面如死灰。

“都说说啊，我这人很开明的，有什么不同的想法都拿出来谈嘛……大家都没什么想说的？好，那我来讲讲自己的观点。”头目缓缓坐到靠椅上，轻轻呷了口茶，摆出即将高谈阔论的架势，阿Sir见状忙上前毕恭毕敬地点上支香烟。

“我跟你们说，年轻人嘛，有认真对待工作的热情，有为人民服务的信念，有时刻监控不法行为的觉悟……这些当然都是好事。”头目喷吐了几口烟雾，慢条斯理地续道，“可是，你们办事前要多虚心向前辈请教，更要多动动脑子，明白什么是该做的，什么是不该做的。就拿这次的荒唐事来说吧，简直是恣意胡来！平时发给你们的新文件和新条款呢？都没好好看过是不是？国家新近刚刚有指示要大力扶持电脑网络游戏这门新兴行业，可你们这几个毛头小子居然敢顶风上……”

“……这是电视游戏，和那个不一样的……”人群中有人小声辩解说。

“什么不一样！我说一样就是一样！”头目猛地一顿茶杯，茶水几乎溅到阿丙身上，“你们当我老糊涂了是不是？还敢顶嘴了！告诉你们，就算我再糊涂，也知道革除你们职务的报告怎么写！”



这次人群中似乎静得连脉搏跳动的声音都听不到了，阿丙虽然搞不懂讲话的内容，但隐隐觉得这个BOSS似乎具备着很强的威慑力，同《鬼武者》里的织田信长有得一拼。

“那家游戏店的营业执照我已经看过了，完全没有问题。至于你们反映的‘非法容纳未成年人在内游戏’则纯属无稽之谈！人家只不过是在试机器，你们却来小题大做——谁家买彩电冰箱什么的不得当场试试？总之，关于这次的鲁莽行为，你们全员都负有不可推卸的责任！回去每人写一份检查给我！末了，这一桌东西包好给人家送回去，事情就算结束了。这次我给你们一个机会，下次若再有这种情况，后果不用我说你们也清楚。散会！”

阿Sir随着众人灰溜溜地往门外走，刚到门口却突然被头目喊住：“等一下。”

“……您还有事吗？”阿Sir战战兢兢地问道。

“小王，有人举报你执勤时玩忽职守，滥用公职，给我们造成了很坏影响。有这回事吗？”头目看似不经意地问道。

“啊，这个误会我可以解释，那其实只是……”

“得了得了，少来这套。”对方不耐烦地挥了挥手，“你小子的花花肠子我早就看得一清二楚，少说没用的了。这样吧，为了给大家一个交待，你这月的奖金就免了吧，啊。”

“……是，我知道了。”阿Sir似乎也颇清楚上司的脾气，点点头退了出去。

一切都结束了吗？阿丙与阿方几乎不敢相信眼前的一切，这个头目只短短几句话就帮助他们重获了自由，真是一个大好人呢。

大好人站了起来，把袋子重新罩回他们的身上。我们终于可以回家喽！在已经熟悉的黑暗中，两人真想大声欢呼起来。然而，就在这时，响起了轻轻的敲门声。

“请进。”大好人应道，然而，转瞬间他的声音就变得异常热情洋溢，同刚才的冷峻腔调几乎有着180度的转弯，“哎呀呀，没想到是李先生，有失远迎，有失远迎！”

“老张，最近一阵工作很忙吧？有日子没看见你了。我家孩子在后面……来，这是你张叔。”

“……张叔好。”

听到这熟悉的声音，阿丙不由得浑身一震：这不是阿角吗？他怎么会在这里？



“好，好。呵呵，贵公子果然出落得一表人才呢。”

“唉，说来惭愧，这么大了还整天惦记着玩，真是一点也没出息。老张，这次的事情真是给你添麻烦了，都怪我管教不严啊。”

“哪儿的话呀，下面那些小毛孩子最近放肆得厉害，就算这次您不找我，我也正想逮个机会好好教育一下呢。举手之劳而已啦，不用在意。”

“呵呵，您就别谦虚了，我心中有数……看我这孩子，只会傻站着，连句话都不会说。哎，还不谢谢你张叔！”

“……谢谢张叔。”

没错，的确是阿角的声音，阿丙确定无疑。问题是他们谈论的话题似乎有些深奥，阿丙并不大懂，但他隐隐有种不好的预感。

“唉呀，谢什么谢，不用不用。”

“老张，你不知道我这孩子有多贪玩，眼看就高考了，成天还往那种地方钻。若不是这次他自己主动告诉我，我还一直被蒙在鼓里呢！瞧瞧这瘾多大，出了事还替人家出头，不然就跟我寻死觅活的……”

“是是是，电子游戏这东西确实害人，特别容易让年轻人上瘾。孩子，以后可千万别再去那种地方了知不知道？张叔也是为你好。”

瞎说！你刚才说什么来着？这么快就变卦了？阿丙愤怒地眨着眼睛，他决定将刚才那“大好人”的评价无条件收回。

“看看，长辈说的话听清楚了没有？你听好，我再最后跟你说一遍：下不为例。从现在开始到高考结束，除了家里和学校，不许你再去外面一步！”

“知道了……”阿角轻轻地回答。

虽然阿丙看不见他，但却能够想象出那双暗淡无神的目光。

不久，阿丙、阿方和伙伴们重新回到了已经绝望的阿圆身边，阿圆在欣喜若狂之余不免颇有疑虑，因为按常理来讲被阿Sir没收走的东西断无归来的可能，然而这次太阳却从西边升了起来，使他惊诧莫名。不过阿圆无暇多想，一番简单的收拾过后店铺重新开张，家里又重新挤满了形形色色的客人。然而时间一天天地过去，只有两个人始终没有再出现过——阿Sir和阿角。

关于阿Sir，阿圆偶尔还是会在买食物时看见他的，因为这一带毕竟是阿Sir的活动范围。他每次见到阿圆都会向地上狠狠地啐一口表示憎恶，然而却全无了昔日的威风和霸气。

只有阿角始终没有露面，一次也没有过。阿丙很想念他，于是就凭借着良好的记忆力在每天夜里把有关阿角的一切回忆起来慢慢重温，渐渐地，他懂得了最后一次听见阿角声音时那些对话的含义，他也明白了那短短的一句“知道了……”中间饱含的种种辛酸。这是阿角说的最后一句话，他会永远记得。

阿圆时常会提起阿角，他为阿角突然消失的事情一直闷闷不乐，而且十分担心，怕他是否发生了什么意外。阿丙迫切地想把一切真相原原本本地告诉阿圆，但是他却没有这个能力。第一次，他深深地感到了身为人类之外存在的悲哀。阿方也是如此，他原本内向的性格由于阿角的离开而每天愈加沉默。

阿丙、阿圆、阿方每天都在等待着阿角的归来，虽然这种等待漫长而又无法确定结果，然而他们始终坚信阿角终有一天是会回到大家面前的，就像平常一样，门轻轻地被推开，一张熟悉的面孔出现在大家面前微笑着说道：“我回来了。”

阿丙期待着那一天。

后记

《阿丙正传》并不是一篇脱离“游人”风格的小说，因为阿角正是笔者的化身。

这是发生在我高中时的事情——直至现在相信亦是司空见惯。那时的游戏室里只有PS、SS和相当少见的N64而已。为了符合现代的阅读气氛，此节略作了改动。

作为阿角的我后来被迫在家死啃了一年书本，虽然在游戏生涯中出现了断层，但却最终考上了理想的大学。回想起来，那时父亲的决定虽说严厉了些，但绝对是正确的。

犹记得阿圆姓唐，眼睛小小的，笑起来很像李金羽。事情发生后不久，由于母亲病况愈加严重，他回到了黑龙江的老家，据说现在做着服装买卖。对他我至今仍在担心，因为他太善良，太讲义气，丝毫没有作为商人所应有的奸诈与狡猾，这样的人根本不适合经商的。同时，他的存在也证明了这样一点：并不是所有的电玩店老板都是JS。

关于阿Sir，我并没有刻意抨击他的职业性，只是鄙视这个人的品质而已。毕竟阿Sir是个普遍存在的无赖形象，任何行业中都会出现那样的败类。或许有人认为阿Sir被塑造得过于黑暗，过于戏剧化。其实文中写的还仅仅只是一部分而已，现实中的那个阿Sir，有时连烟钱和饭钱都强迫阿圆替他垫付。之所以文中我会说：“你共欠各种款项达……”就是这个原因。而且，当我和父亲后来到达他的工作单位时，居然看见他正拿着没收来的游戏机心安理得地玩着游戏！为了避免带来不必要的麻烦，这些过于阴暗的侧面我没有放在内文中。

抛开这些深层因素不谈，本篇文章还有另一个主题。

阿丙并不仅仅是一个手柄，他是我们身边许多容易被忽略的人或事物的一个缩影。人们往往只会爱惜昂贵的PS2主机，却对进行游戏时最主要的控制器视若敝履，仔细想想，人世百态又何尝不是如此。

当然，对于许多不愿深究或仅是一瞥而过的读者，在下仅有一个最低限度下的不情之请。

请珍惜你们的手柄。

明日潘多拉

小说剧本

文：东方蜘蛛



人物和主要设备简介

埃尔文·兰博特：第三梯队的指挥官。通过植入费舍尔皮下和耳蜗的微芯片，他可以看到、听到费舍尔所看到、听到的一切，并发送指令。

格丽姆丝·多蒂尔：昵称格丽姆。是技术支持小组的组长，负责网络侵入、解密、为行动人员提供后方技术支援。

布伦顿：与SHADOWNET的联络员，掌管指挥官和行动人员之间的卫星传输。

施特兰德·道格拉斯：和费舍尔一起在海豹突击队服役时结识。后因事故被错误地调任文职。离开军队之后创建了自己的私人军事公司——DISPLACE国际公司。

萨哈迪·萨达诺：成员达数千人的印尼游击队DARAH DAN DOA（鲜血与祈祷）的头目，曾参与中情局策划的"红胡子行动"。尽管中情局后来不再支持DDD，这支游击队依然很活跃。

诺曼·索斯：曾接受过中情局的训练，在东南亚很有名。一直为印尼军方做教官，曾参与1992年的"红胡子行动"。

达丽亚·塔尔：以色列秘密勤务本部特工，以叙利亚恐怖组织成员的身份执行卧底任务。

OPSAT（作战用卫星联机系统）：民用掌上电脑的军用改版，挂在手腕上。通过卫星与第三梯队总部联络。行动时按F1键呼出界面。

SC－20K：多用途狙击枪。在标准模式下使用的是5.56毫米直径的北约制式子弹。另外，SC-20K的第二根枪管中装的是压缩空气，主要用来发射一些不足以致命的弹药和各种装备，让敌人暂时性地失去战斗力或迷失方向。

V－22鱼鹰式：波音公司出品。它把直升机垂直起降、悬停和固定翼飞机前飞速度快、航程远的优点融为一体，海平面巡航时速达185公里(采用直升机方式飞行)和509公里(采用固定翼机方式飞行)，实用升限7925米，航程2225公里(满载，垂直起降)和3336公里(满载，短距起降)，最大起飞重量27吨，可运载24名全副武装的士兵或装9.1吨货物。

东帝汶。

一个30岁左右的男人在望远镜里注视着美国驻东帝汶大使馆，仿佛是一只鳄鱼盯着它的猎物，然后对着手机说出两个单词：明日潘多拉。接着这个人的一群手下开着卡车，强行侵占了大使馆。这是对美国在东帝汶建立军事基地的报复。他的名字就是苏哈提·萨达诺。

美国国家安全局内。

兰博特：我刚刚接到一个紧急电话，看来我们在东帝汶遇到麻烦了。

费舍尔：什么麻烦？

兰博特：大麻烦。

两人走到显示器前看到萨达诺正在枪杀人质，突然，费舍尔的眼光一停！

费舍尔：道格拉斯！他怎么也在那里。

兰博特：这就是为什么一定要你去搞清楚。道格拉斯手里的情报绝对不能落到别人手里。

2006年3月28日，18点27分，东帝汶美国使馆外的海滩。

兰博特：费舍尔，欢迎回到一线来。

兰博特：你在干什么？

费舍尔：我要去看大海。

兰博特：你在那里晃什么晃？

费舍尔：让你知道我早该退役了。

兰博特：这一点也不好笑。

兰博特：我们的行动必须隐秘。枪只是最后的办法，隐身是你最好的武器。我们在你的衣服上安装了光线指示器，如果指到了3，你就和站在时代广场上差不多，要随时留意。

兰博特：你进入大使馆前，我先介绍一下D.P.布伦顿。他是我们与其他情报机构之间的协调员，他带来了本次行动的最新指示。

布伦顿：我简单地说一下，我相信你知道能加入这个小组的我是多么的激动。参谋长联席会议的指示是本任务不能造成人员伤亡，不能触响警报。我们不能让人质的处境更加危险。

费舍尔：明白。我无意冒犯你，但是能让兰博特说的话就让兰博特说。行动的时候我可不想让脑子里乱成一团。

兰博特：现在潜入大使馆吧。里头的形势很复杂，但是我们的了解却不多。你尽量小心吧。

费舍尔穿过村子，远远看见了使馆。

兰博特：格丽姆为你找到了一个后门，你可以从中溜进去。

格丽姆：绝对不能从正门进去。从门口前面的的小河那里进入看起来是一个不错的办法。

兰博特：打湿一点总比挂掉好。就算这样你也不要弄出太大的声响。和大使馆里头相比，你刚才在村子里简直就是在散步。

格丽姆：现在使馆里的情况更糟了。他们开始枪杀人质。

费舍尔：兰博特，一个家伙正在我前面的路上。不能杀伤的命令现在可否松动一下？

兰博特：一点也不行。你可以和他交个朋友聊一聊。他好像是个中尉，你从他身上可以知道一下萨达诺是怎么布防使馆的。从窃听到的信息来看情况不妙，但是我们也不知道具体的情况。

费舍尔抓住了匪兵。

费舍尔：我要了解一点东西。

匪兵：我不懂英语。

费舍尔：如果你懂英语，我就不折断你的脖子。

匪兵：我懂一点英语。

费舍尔：这真让我高兴。我要进入大使馆和你的朋友碰个头。我需要注意些什么？

匪兵：他们有枪。

费舍尔：这么厉害，我真吃惊。还有什么？

匪兵：弟兄们在四处巡逻，守卫只有一个……我们在防守村子。

费舍尔：守卫谁？

匪兵：没守卫谁。

费舍尔的手上加了一把劲：守卫谁？

匪兵：啊，啊。没守卫谁，我搞错了。

费舍尔又加了一把劲：守卫谁？

匪兵：我不知道他的名字，不过这家伙对萨达诺很重要……他说话带美国口音，有一条假腿，光头……

费舍尔：有一条假腿？

匪兵：是，是。你杀了我吧，我就知道这么

PANDORA TOMORROW

多了。我发誓我不知道他究竟是谁。

费舍尔打死了这个家伙，小心地藏好尸体，顺着一根管子爬进了大使馆。

大使馆2楼。

匪兵正在对一个人训话和用刑：我只是让你别死了，可不是让你过得舒舒服服！光碟在哪里？白痴！

费舍尔干掉了匪兵。

费舍尔：道格拉斯，好久不见。

道格拉斯：费舍尔！老天！竟然是你，你变老了。其他的海豹队员现在怎样？

费舍尔：我现在单独行动十年前就已经离开海军了。

道格拉斯：那你来这儿是什么任务？

费舍尔：我来这里要尽量减少损失。我要把电脑都毁掉。

道格拉斯：老天，是中情局么？

费舍尔：你就猜吧你。

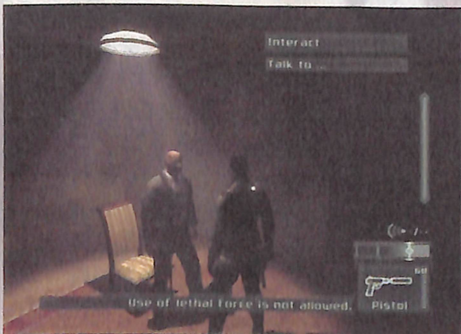
道格拉斯：唉，我当时也想把电脑毁掉，可……谁知道他们已经拿到了多少资料。我目前在做世界范围内的安全咨询。你给谁做事？三角洲么？

费舍尔：不是。

道格拉斯：哦，你去搜搜刚才干掉的那个家伙，他身上说不定有情报。

费舍尔：多谢。刚才他没把你怎么样吧？

道格拉斯：小菜一叠，我能应付。给你芯片。



格丽姆：PGP加密，小意思。

兰博特：正文和天书一样，布伦顿认为这可能是一种印尼方言。我们正在找翻译。

格丽姆：但是我们现在起码知道送件人的化名是苦修企鹅，而且知道正文中有几个单词：红胡子，索尼埃和斯普林菲尔德。

布伦顿：我在CIA的联系人说这是一种东帝汶方言。局里正好有一个人在大使馆，她是印尼语专家，名叫卡尔森。

兰博特：英格丽德·卡尔森。她现在被关在花园后面的塔楼里。格丽姆正在想办法，不惊动警卫和她联系上。英格丽德就是你的下一个目标。具体情况参看OPSAT。

费舍尔刚准备穿过花园，OPSAT响起。

兰博特：我想你不会喜欢我要对你说的。

费舍尔：会不会是……

兰博特：安全布防图显示花园里有一个戴夜视眼镜的守卫。他们还有一个自动探照灯没有关上。如果你呆在探照灯的光圈里，他应该看不见你。

费舍尔：我要呆在光圈里？

兰博特：我说过你不会喜欢的。

费舍尔随着探照灯光圈穿过花园，干掉了看守英格丽德的卫兵。

英格丽德：我要见的人一定就是你了。

英格丽德：我已经尽力了。使馆雇我来做文字工作，可不是来干这个的。我是翻译。

费舍尔：我现在就需要翻译。

英格丽德：这个PDA真不错。

费舍尔：请告诉我这里头说的是什么。

英格丽德：这是曼贝方言，不是我的母语。但是我能读，它指的是4号地点。这里说的地方一定是索尼埃，不是曼贝。离"斯普林菲尔德示威"只有几个星期了，就这么多。还说到"苦修企鹅"。什么是"苦修企鹅"？

费舍尔：你猜，我也是猜。不过我建议我们最好不要瞎猜。你最好忘记你刚才看见了什么，听见了什么，说了些什么。这样我离开之后你才能一切平安。

英格丽德：我要是不呢？你能留下来么？

费舍尔：不行。

兰博特：干得漂亮，费舍尔。索尼埃和某个地方正好吻合上，两者都是说巴黎的一个低温实验室。

布伦顿：我刚刚得到三角洲的消息，他们已经派了人来。

兰博特：现在你可以放手干了，可以杀死所有的守卫。塔楼下有一个小门可以脱出。考恩在村子里等你。

格丽姆斯：鱼鹰式不能在村子里降落，那是守卫的活靶子。把村子里的探照灯的电源统统关掉。鱼鹰式会尽量飞到最低，在码头等你。

费舍尔转向英格丽德：其余的人质在哪里？

英格丽德：那要看萨达诺怎么想了。他让我当他的翻译，还要帮他谈判。

费舍尔：你的资料里说你在CIA工作，你有过战斗训练么？

英格丽德：只受过CPR（心肺复苏术）训练。你知道我只做文字工作。

费舍尔：你怎么知道我要来的？

英格丽德：电脑突然弹出一个窗口，显示出我的社会安全号和父母小时候对我的爱称。不管你们是哪路神仙，总比萨达诺一伙要强吧。那个窗口说有人来找我，我只要回答问题就好。我的老天啊！然后我就把电脑砸了。我可以在你走了以后把门锁好，我会照顾自己的。

费舍尔干掉守卫后切断了探照灯的电源，登上了鱼鹰式。道格拉斯的PDA的情报显示，苦修企鹅和巴黎的索尼埃低温实验室有一些神秘的联系。

电视新闻：三角洲成功地攻入美国在德里的大使馆，并营救出道格拉斯，然后驻扎在附近的基地。

一群法国和叙利亚籍的雇佣兵在一个名叫苦修企鹅的人的指挥下侵占了巴黎的索尼埃低温实验室。费舍尔现在要潜入实验室，弄清楚他们的目的。

2006年3月30日，巴黎索尼埃低温实验室。

费舍尔在地道口。

兰博特：欢迎来到巴黎，任务完成后我会安排你去观光的。

费舍尔：多谢。

兰博特：格丽姆已经从索尼埃的安全系统里锁定了苦修企鹅的行踪，但是我们仍然对其不够了解，不知道他为什么要来这里，需要哪些东西，还有，不知道他是谁。

费舍尔：他仍然隐藏在内部么？

兰博特：很难说，这个家伙隐藏得极深。

费舍尔：你是说他是中情局的么？

兰博特：如果他真是中情局的，这个家伙就是我见过的间谍里隐藏得最深的一个。我们得到的情报是他最少和一打法国和叙利亚的恐怖分子有勾结。

费舍尔：以苦修企鹅的身份么？

兰博特：我们只知道他以此作为电子邮件中的化名。也许这个化名能帮我们解开整个事情的谜底。

地道里的大火在费舍尔面前燃烧。

兰博特：你身上的温度显示器指示温度过高！非常危险！

费舍尔：难道巴黎的春天就是这样？

兰博特：把你前面的管子打坏，运气好的话流出的冷却剂能扑灭这些火，再不行的话也能流出一些水把火浇灭。

费舍尔：这对管子那头冷藏好的尸体真是不太公道。

兰博特：不是你死就是他亡，管不了那么多了。

兰博特：好的，你现在已经进入了实验室。格丽姆建议你先找到本层楼的安全终端，这样她可以对整个网络情况作一评估。

费舍尔：她不能从远端搞定么？

兰博特：不行，重要的文件都不在线上。资

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

料显示实验室的建立者害怕政府偷他的文件，所以开始就是这样设计的。

费舍尔：这厮有妄想症！安全措施真是变态！

兰博特：我们就是干这个的。

费舍尔偷窥到两个雇佣兵正在电脑面前操作。

雇佣兵A：找到什么东西没有？

雇佣兵B：我连目录都找不到。他们把全部数据库都断开了。你说如果我们找不到那个警卫，BOSS会怎么样？

雇佣兵A：我们的家人就要倒霉。

雇佣兵：确认了，我再重复一遍，已经确认。底层也已经全部清除干净，我现在按原计划摧毁所有的电脑！

兰博特：费舍尔，我们不能让他们摧毁电脑，进入数据库的密码就在那几台电脑里。

费舍尔打死了两个雇佣兵。

费舍尔：我进入系统了。

兰博特：干得好，费舍尔。格丽姆，能看出点什么吗？

格丽姆：让我看看……嗯，苦修企鹅已经攻入了他们的系统目录，从修改的情况来看，他所有的兴趣都在客户数据库上。

兰博特：这是说他在寻找特定的死人。客户数据库的情况还说明些什么？

格丽姆：这里再没有其他的东西了，那些数据都储存在另外一个网络上。哦，老天！

费舍尔：怎么了？

格丽姆：雇佣兵们远程启动了一枚炸弹！

费舍尔：在哪里？

格丽姆：信号来自锅炉房，就在你一出去的走廊的那一头！

费舍尔赶快出去拆了炸弹。

进入一个房间之前，突然听见一个雇佣兵的声音：我在安全监视器里发现了那个警卫！我想你是对的，他在那个保险库的门里！我的监视器上显示这是尸体处理间。

费舍尔干掉了监视间里的雇佣兵，然后来到了相邻的计算机房。

费舍尔：我已经进入了客户数据储存库。

格丽姆：我看看……苦修企鹅至少仔细研究了八个客户的数据。

费舍尔：这八个倒霉鬼有什么共同的地方么？

格丽姆：他们八个都是近六个月内储存进来的，全是守财奴。他们预定的是以后的经济型存储，就是只把大脑保存起来。这种低端的存储设备被称为ND133，真空动力存储。

兰博特：苦修企鹅的下一个目标是什么？

格丽姆：禁区储藏室。索尼埃所有的ND133设备都存在那儿。

兰博特：看起来禁区储藏室就是你的下一个目标了。费舍尔，我们去找一找法国人的脑子。

费舍尔：我可什么都不能保证。

兰博特：你尽力吧，详情看看你的OPSAT。

ND133的资料：经济型低温存储设备，无需外界电源就可使容器内部温度保持在华氏133度（零下140度），在外接电源的情况下更可在几百年内使内部不发生什么变化。最有钱的人采用全身冷冻技术，但是对大部分人来说他们只能负担起ND133的费用。ND133只有一个皮包那么大，可以存放人的大脑。

费舍尔进入储存间，看见人的大脑被扔了一地。

费舍尔：我已经替你找到了法国人的脑子了。

兰博特：这些人太倒霉了。

费舍尔：是啊，脑子都被扔到地上，ND133全被苦修企鹅拿走了。

兰博特：我想他不会是中情局的。中情局不太愿意谋杀。

费舍尔：谋杀冷藏的器官？谁能谋杀一个死人。

兰博特：别抬杠。我想我们有办法知道企鹅是谁了。雇佣兵和我们都在找的那个警卫叫弗朗西丝·考德波夫。我们截听到的对话显示他幸运地用他的手机拍到了一张苦修企鹅的照片。他把自己锁在尸体处理间里了。

费舍尔："处理"？

兰博特：实验室的人在那里把大脑从头盖骨里取出来。你现在去和考德波夫见个面，然后把手机拿过来。

费舍尔快到尸体处理间了，听到了雇佣兵的声音：我在尸体处理间，看起来你是对的，诺曼说他打伤了那个警卫，门把手上还有鲜血。不要停止搜索其他地方，我这里需要一些人手。这里好像是一道安全门。

雇佣兵A：朝门把手打！

雇佣兵B：停！停！这样打下去一点没用。

雇佣兵C：你打算怎么办？

雇佣兵B：这里肯定能找到一些燃油，我们可以用燃油炸开这个门。

雇佣兵A：那我们去找一找吧。说不定这样就能抓到那个守卫。

费舍尔从换气口跳进了尸体处理间。

守卫：别伤害我，我只是尽职而已。

费舍尔：我不是来给你添麻烦的。你的伤很严重么？

守卫：不算严重。我想我得离开这里。你是？

费舍尔：我是电话公司的。你的电话有问题，我是来召回产品的。

守卫：什么？

费舍尔：我需要你的手机。

守卫：我不明白你的意思。

费舍尔：把你的手机给我，弗朗西斯。

手机的显示屏上映着一个光头男人，满脸阴险。



兰博特：这一定就是苦修企鹅了。表扬一下弗朗西斯吧，他的照相技术很不错。

布伦顿：我在中情局的头像档案里发现了一个符合这个人的资料。诺曼·索斯，美国人。

兰博特：这个ID是什么意思？双重间谍么？

布伦顿：他们也不知道。

格丽姆：我正在通过梯队系统追踪他，一个小时之内就会知道他在哪里。

兰博特：大家的任务都完成得不错。费舍尔，你尽量少露面。考恩在外面等你，你自己到汇合地点脱出。

费舍尔：好的。

弗朗西斯：好什么好？

费舍尔：除了这个安全门和我爬进来的换气口，还有办法出去么？

弗朗西斯：要是有的话，你以为我还会呆在这里么？

费舍尔：你是怎么逃到这里来的。

弗朗西斯：你到底是谁？反正你不是电话公司的。

费舍尔：我是企鹅猎手。你是怎么知道要照这个人的照片的？

弗朗西斯：我看得出来他是这群人的头头，他还是动手杀人的人之一。他的手下已经把我们的一个警卫捆起来了，但他不想留下活口。我本来想偷偷地把他的照片拍下来，但是拍照的时候手机"吡"地响了一下，他们就追过来了。这是我唯一能藏身的地方。

费舍尔：你最好另外找个地方呆着。

弗朗西斯：这太糟了，我不想死！你确信其他地方安全么？

费舍尔：我要走了。

费舍尔从换气口爬出了尸体处理间，但是弗朗西斯被雇佣兵炸死了。

PANDORA TOMORROW

兰博特：这就是你怎么感谢人家弗朗西斯的。

费舍尔：你好像很替他惋惜。

兰博特：他并不是非死不可的。

费舍尔：OK，下次我不杀他就是了。

兰博特：下次你回国的时候我一定给你安排一次精神评估。出门去找科恩吧。

尽管尚不清楚索斯究竟是好是坏，但是梯队马上找到了他的所在：他以化名乔纳森·潘德克斯特德乘坐巴黎至尼斯的火车。当然，同行的还有一堆叙利亚和法国雇佣兵。

2006年4月2日晚9点52分。费舍尔从鱼鹰式跳到了车顶上。

兰博特：看来你已经就位了。索斯仍旧是本次行动唯一的目标。你要和他面对面地好好谈谈。局里已经收集了有关他的大量信息，但是他的背景还是没什么线索。没人知道他是恐怖分子还是情报人员。

费舍尔：这个世界上的平等真是太少了。

兰博特：没错。在我们确认他有什么不对之前还是对他友善一些。不要让他暴露身份。警报一响，任务就失败。如果你还没看见他，而他就发现你了，任务立刻结束，没有任何余地。

费舍尔：也不能杀了他么？

兰博特：没错，一定要让他活着。你看一下OPSAT。

费舍尔抓住了列车员：你会说英语么？

列车员：会。

费舍尔：小声点说。我在找乔纳森·潘德克斯特德。

列车员：他不在这节车厢。他在18车厢。

费舍尔：他是一个人么？

列车员：他和一些朋友在一起。

费舍尔：很好。

列车员：别伤害我！你说什么我就干什么。

费舍尔打晕了列车员。

费舍尔好不容易才在不惊动旅客的情况下穿过两节车厢。

格丽姆：现在情况复杂了。我们找到了潘德克斯特德·索斯用来买车票的信用卡。他还在普通车的车厢买了至少两张票。看来在普通车厢里你至少要对付两个和普通市民混在一起的恐怖分子。

费舍尔：这有什么复杂的？

兰博特：我们不能冒险，你不能使用杀伤手段。一旦出了问题，你就没有回旋的余地了。

兰博特：布伦顿在中情局的密友送来情报。

布伦顿：索斯的右腿有问题，做过修复手术，比李少校的右腿还严重。

兰博特：显然他和某颗地雷有过一些小小的摩擦。

费舍尔：在热能成像仪上显示会有所不同。

兰博特：正是如此。

在18车厢的倒数第三个房间内，费舍尔终于找到了索斯。

费舍尔：醒醒，潘德克斯特德。

索斯：首先你要告诉我你是谁。

费舍尔：我是山姆大叔，来这里确认一下你还是个好人。

索斯：我为什么要相信你。

费舍尔：你叫诺曼·索斯。回答我的问题。

索斯：行，没问题。你来这里干什么？别人要是听见我们谈话会把我们俩都干掉。

费舍尔：那你就长话短说，把萨达诺的事情都快点讲完。

索斯：这是中情局的事情。要保持在印尼的军事存在，这是计划的一部分，我只能对你说这么多。

费舍尔：谁是你的联络人？

索斯：克拉普顿·芬奇。

费舍尔：在索尼埃的低温实验室又是怎么回事？

门外传来了另一个人的声音：先生！

索斯：怎么啦？

门外的人：有你的电话！

索斯（对费舍尔）：你在这里呆好，别弄出声响，别让别人看见你！

索斯出门并关好门。

门外的人：对不起，把你叫醒了。是他的电话。

索斯：是法国国内的电话吗？好的，我们到餐车去接电话，我不想在这里说话。

索斯走到餐车去了。

费舍尔：这家伙撒谎。他的联系人根本不会是芬奇。

兰博特：没错，芬奇已经病休16个月多了。现在侵入他的电脑，然后跟他到餐车里用微型激光定向麦克风去窃听他的电话。我们现在不能断然地把他揭开，我们要听一下他的电话。这家伙只要投一枚硬币就可以和萨达诺谈话。

费舍尔在暗处窃听索斯的电话：



▲在分裂细胞的世界里，你要习惯从各种仪器里头看人。

索斯：那要看摩萨德……

我不清楚，80%多，也许是90%

我在这个火车上感觉不妙……

我是不是会暴露身份……

等一下……

索斯四处张望，看看有无异样，然后继续讲下去。

我觉得有点不妙。现在说话可能不安全。

行，但是要快一点。

SHIN BET（秘密勤务本部）？你开什么玩笑？

我对摩萨德……

那当然，当然。总是比你快。

正是如此。简直是开玩笑。老天，我要走了。

还有四天，在火车上谈话不方便，我要下车了。

不，不行，这不可能。

当然，下次再说。

兰博特：干得好，费舍尔。格丽姆？

格丽姆：稍等一下。我先看一下曼波语的翻译……新来的翻译需要多几秒钟才能领会说的是什么意思。

费舍尔：没关系，我可以慢慢等。

格丽姆：搞定了。“斯普林菲尔德示威”……80%以上的死亡率……大家将会非常骄傲……这都是些什么东西？

兰博特：反正不会是什么好东西。整个意思是什么？

格丽姆：可能是“每天打一个电话，接到电话就推迟放出。”翻译仍然无法确定其准确的含义。

兰博特：好的，那也够我们忙了。费舍尔，到火车顶上去，我们把你接走。

费舍尔爬上车顶，冒着敌方直升机的炮火抓住了鱼鹰式放下来的绳索。

从索斯的电脑里得知“斯普林菲尔德示威”可能是一个针对美国的恐怖袭击。梯队立即将萨达诺和耶路撒冷的生化交易黑市联系起来。费舍尔跳伞进入了耶路撒冷。他的目标是与当地情报机构的达丽亚·塔尔碰头，并潜入黑市。

2006年4月5日凌晨1点零1分。

考恩：这是一个了解各种主要文化的好机会。耶路撒冷是犹太教、基督教和伊斯兰教的发源地。

费舍尔：原来全世界的和平与爱都源自这里。

考恩：是啊，最近的自杀性爆炸袭击使当局采取宵禁，所以今天晚上很安静，街上基本是空的。这对你的行动很有好处。

费舍尔：太好了，平民越少，我的行动越简单。

费舍尔：简报里我不知道今天要和摩萨德

PANDORA TOMORRO

碰头还是和秘密勤务本部碰头。

考恩：我希望是摩萨德。我没有从米德堡（国家安全局总部所在地，位于马里兰州）那里和以色列的情报机构取得直接的联系。

费舍尔：你笑个什么？

考恩：我想起了我的妈妈。

费舍尔：真甜蜜啊。

考恩：她一直想让我到以色列来朝圣。

费舍尔：我要是看见贺卡一定给你留一张。

考恩：太棒了，任务完了我们再见。祝你好运。

兰博特：这个任务很棘手。布伦顿正在和当地的情报机关联系。

费舍尔：摩萨德？

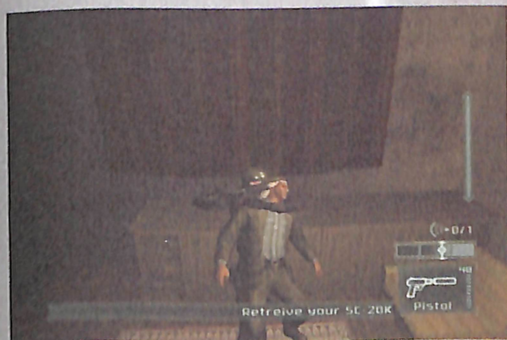
兰博特：比摩萨德还强，秘密勤务本部。

费舍尔：厉害。我们有谁参与行动？

兰博特：就你一个。你首先要把你的SC－20K狙击枪搞回来。

费舍尔：直接给我难道不是很好？

兰博特：我们需要把枪管改一下，减小射击时的声音。这里只有一个人有这个技术。他是个老牌军火贩子，给中情局做事。他藏在一个小店里等你。你去找他吧。



▲费舍尔和别人说话之前一般都要做好准备。

街上。

警察：要是再不回家的话，就送你进监狱。

路人：好好，我现在就走。

警察：马上滚回去。

费舍尔从OPSAT上得知要去碰头的人叫绍尔·波克维茨，在地图的指引下刚要进入绍尔的小店，忽然听到有人在里头叫：告诉我们枪和钱在哪里我就放了你！虽然我们不想杀你，但别以为我们不敢！

布伦顿：我们也没办法了，干掉这几个家伙。

贼：把枪交出来，然后出去！我们放你一条活路。

费舍尔进去干掉了这两个家伙。

费舍尔：你是绍尔·波克维茨。

波克维茨：谢天谢地，你在最合适的地方出现了。你一定就是布伦顿说的那个人吧？

费舍尔：这两个家伙是谁？

波克维茨：小毛贼而已。不过也不应该闯进来啊。我的安全措施看来出了问题了。

费舍尔：我有东西在你这里。

波克维茨：没错。和我欠你的情相比，这根本微不足道。

费舍尔拿到了SC－20K。

兰博特：这把枪在手里，感觉好多了吧？

费舍尔：好多了，多谢。

兰博特：你的下一个目标是达丽亚·塔尔。布伦顿？

布伦顿：达丽亚·塔尔女士。以色列秘密勤务本部特工。现在的掩护身份是恐怖分子。

兰博特：我们追踪到诺曼·索斯的恐怖分子全是她的功劳。这是从你在火车上侵入的索斯的笔记本电脑里挖到的大金子。找到达丽亚，她会带你去找雇佣兵。

费舍尔穿过一个广场，突然传来格丽姆的声音。

格丽姆：我已经找到了达丽亚。她就在你下面的教堂门口，穿一件传统白色外套。碰头暗号是：做弥撒要在特定的时间里做么？回答：只是在早上。

费舍尔来到教堂门口：做弥撒要在特定的时间里做么？

达丽亚：只是在早上。你来得太晚了。你是美国人。你到底是谁？

费舍尔掏出照片：我很友善，我也想找到对我友善的人。你认识这个人么？

达丽亚：我没说话你就不要多嘴。

费舍尔：他在耶路撒冷干什么？

达丽亚：买武器。

费舍尔：说详细一点，再详细一点。

达丽亚：我也不太清楚。应该是一些与生化有关的武器吧。叙利亚人拥有化学武器已经十多年了，但是一直没有办法出售，因为运送生化武器太危险了。当然他能带着一些存储设备来了就不一样了。

费舍尔：他们是怎么交易的？

达丽亚：他得到了生化武器，而叙利亚人得到了堆成小山一样的美金和一个存储设备。

费舍尔：叙利亚人在哪里？存储设备呢？

达丽亚：我带你去。但是别让别人看见。要是让别人看见我们在一起，死的不会只是我们两个人。

萨达诺从索尼綮实验室里抢走ND133原来是为了这个！和从叙利亚人手里买到的天花弄顿配在一起，现在萨达诺已经拥有数目不详的ND133储存盒——天花炸弹。

达丽亚遇上了一个巡逻的警察。

警察：你在街上干什么？我们现在有宵禁令。

达丽亚：实在是对不起。我的父亲在爆炸中受伤了，我必须去照看他。

警察：当然，当然。但是我们的宵禁令不能有例外。你现在必须回家。

达丽亚：是的，长官，我马上就走。

警察：我送你回去。

达丽亚：什么？

警察：这条街无论宵禁还是不宵禁都不安全。我送你回家，这样又快又安全。

达丽亚：没必要，长官。

警察：没关系的。让我们走吧。

达丽亚突然一脚踢晕了警察。

达丽亚（对着晕倒的警察）：真的没必要。

费舍尔从暗处闪出：干得漂亮。计划有变么？

达丽亚：计划不变。样本还在仓库那里存放几个小时后就要运走。我们绝对不能让它扩散出去。我们要小心一点，要是在我到仓库之前你还离我这么近，我就要取消这次行动了。

费舍尔：好吧。我从屋顶上走。

达丽亚：那也行。你可以从那里的水管爬上去，仓库门口见。

费舍尔：你在叙利亚人眼里是什么身份？

达丽亚：双重间谍。他们以为我背叛了摩萨德。

仓库门口，费舍尔进了电梯，而达丽亚仍然在电梯外面。

达丽亚：我们现在要去蛇窝里头闯一闯了。

费舍尔：你不进电梯么？

达丽亚：你这辈子都看不见我进电梯了。

达丽亚伸手按下电梯按钮，耳边突然响起兰博特的声音：费舍尔，我们现在要干掉达丽亚。别问为什么，现在就干掉她！

费舍尔立即开枪打死了达丽亚。

电梯里。

费舍尔：兰博特，请告诉我，刚才干掉达丽亚是怎么回事。

兰博特：你干得没错。很难抉择，但是我们必须干掉她。

布伦顿：秘密情报本部真是不地道。

费舍尔：杀死一个手无寸铁的女人在我看来和恐怖分子也没什么区别。

兰博特：闭嘴，费舍尔。道义上的事情不用你考虑。布伦顿，离线，我们要好好谈一谈。

布伦顿：尽快搞定他们的样品。现在你拥有第5级权限，可以采取任何行动。

费舍尔杀光了仓库里的警卫，拿到了ND133。

兰博特：干得好，费舍尔。让我们看看里头有些什么。

费舍尔：我准备打开瓶子看看。

兰博特：那你简直是在拿装弹夹的手枪玩俄罗斯轮盘赌。

注：俄罗斯轮盘赌：向左轮手枪里压一颗子弹，赌徒每个人轮流朝自己的太阳穴开枪。

费舍尔：你的幽默感到哪里去了。

兰博特：我们已经找了一个化学武器专家和考恩一起在外面等着你。他的名字是比拉吉奥·桑普拉。

费舍尔：比拉吉奥·桑普拉？

兰博特：你不是问我的幽默感在哪里么？查看你的OPSAT。

费舍尔上了另一个电梯，脱出。

已经查明，"潘多拉明日"是萨达诺防止美国对他袭击的安全措施。他们每天通过加密电话向美国国内的地点发出指令推迟天花病毒的散布。一旦哪一天对方没有接到电话，病毒将在24小时内放出！现在费舍尔要去截听萨达诺的电话，以确定美国国内接听萨达诺电话的地点。

印尼昆当，2006年4月12日下午3时12分。

兰博特：费舍尔，这会是一个艰巨的任务。我们将会和Displace国际公司合作。这就是说你的老朋友道格拉斯也离你不远。

费舍尔：太棒了，我和道格拉斯共事很愉快。他在这里的任务是什么？

兰博特：他执行"幽灵军队"行动，他会向你简介这次行动。

费舍尔：施特兰德，你好。

道格拉斯：费舍尔，是你！老天，你总是出现在这些出其不意的地方。我多希望下次见面是在国内，我请你喝啤酒。莎拉现在还好么？

费舍尔：我们先把家长里短放在一边吧。"幽灵军队"是什么意思？

道格拉斯：心理战，吸引他们的注意力。

费舍尔：我的主要任务是什么？

道格拉斯：你的联络人应该在OPSAT上给你讲了。你要在村前的小屋里找到萨达诺的飞机，然后摧毁。

费舍尔：那我们应该离得很近。

道格拉斯：这多好。我在村子周围设置了一些狙击手，你肯定看不见他们，但是要了解，这些小伙子都的确在那里。

费舍尔：好的，我走了。等我们在国内见面时你一定要给我买啤酒喝。

道格拉斯：不错。到时候我们好好聊一聊。说不定还有些事情要交给你做呢。

费舍尔：我现在已经有一个老板了，我们的谈话他们都听着呢。

道格拉斯：那正好。你这样的人应该拿更多的钱，有更多的自由行动的权利。每个人都应该为自己的国家而战，尤其是我们今天为美国而战。

道格拉斯：你对萨达诺有什么了解么？能透漏一点么？我的手下有很多机会用子弹敲开他的脑壳，看看他在想什么。

费舍尔：对不起，还是不能告诉你。

道格拉斯：好的，好好干吧。

匪兵A：嗨，我可不想被炸上天去！你要帮



▲这样能不开夜视仪的好日子很少。

我布地雷。

匪兵B：小心绊索就行了。

匪兵A：我喝醉了，这活干不了。

匪兵B：我和你喝得一样多。

匪兵A：这应该让你更勇敢一些。还是你来吧。

匪兵B在布雷的时候被炸死了，A也被费舍尔解决了。

布伦顿：你现在离萨达诺的飞机应该很近了。

费舍尔：哦，是么。

费舍尔听见了2个兵在里头说话。

A：这个飞机可以起飞了么？

B：我们还要等着货物和飞行员来。

A：今天有点晚啊。我们都守着这架飞机守了很长时间了。

B：现在萨达诺亲自检查这里，你去再检查一下机尾。

A：什么？我刚才已经检查了4个小时了！

B：让你去你就去。

萨达诺在向下属训话，费舍尔向他身后的墙上发射了黏性监视器。

萨达诺：我很担心安全问题。

军官：我们会加强巡逻的。

萨达诺：我会一切平安的。子弹永远打不着我。

军官：是的，但是……

萨达诺：你看新闻了么？

军官：我不看新闻。

萨达诺：今晚你看看。今天的密码是1492。

军官：是的，14……

兰博特：萨达诺是我们核心的目标。他就在那个村子里，你找到他，一定要跟紧！

费舍尔：潘多拉明日？

兰博特：正是如此。我们无法远程追踪他发出"潘多拉明日"的电话，我们要求你完成窃听。你现在对萨达诺的武装人员拥有第五级行动权限，在找到电话之前不能被他们发现。

格丽姆：你要进入地下室了。由于这里是一个铜矿，所以这个地下冶炼车间就是一个信号黑洞。你要找到那个飞行员。

兰博特：你在地下的时候我们无法与你联系。

费舍尔：我会想办法让自己别太无聊的。

费舍尔从地下冶炼车间脱出。

兰博特：不错。萨达诺的别墅在村子里，萨达诺就在那里打出潘多拉明日的电话。跟上他，这样你才能听见他说什么。

萨达诺：今天的密码是0526 5173 337 3889。潘多拉明日。嗯，不错，潘多拉明日。

萨达诺离开了房间，费舍尔打坏监视器，侵入了萨达诺的电脑。

兰博特：干得好。

费舍尔打开萨达诺别墅的后门，只见一个游击队员拿着枪指着自己！费舍尔举起了双手……

兰博特：别动。施特兰德会把你救出来的。

过了几秒中，只听那个游击队员的身后枪声大作，道格拉斯的狙击手来替费舍尔解围了！那个游击队员只好向狙击手们还击，费舍尔立即取出SC－20K料理了剩下的三个游击队员，登上了前来接应的鱼鹰式。

萨达诺打加密电话时只是发往一个印尼东海岸的废船坞进行中转，费舍尔必须找到这里的中转点，以确定美国国内究竟哪些地方藏着等待萨达诺指示的恐怖分子。

2006年4月18日，凌晨5点24分，印尼科摩多的某个废船坞。



▲本游戏的光影效果很好，但是蜘蛛看来并无必要。因为90%以上的时间里蜘蛛需要打开夜视镜，也就是看看黑白场景。

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

费舍尔：我看见了废弃之地，但是请告诉我船厂在哪里。

兰博特：在地下。这个船坞是造潜艇的。

费舍尔终于来到了船坞。

兰博特：GPS显示你离控制室只有一步之遥。你要找到那个工程师，让他把潜艇升起来。如果你自己动手把潜艇升起来，会有很多游击队的人冲出来。他们见到你的话不会太客气的。

费舍尔：我的人缘有那么差么。

费舍尔抓住了工程师。

费舍尔：你的英语怎么样。

工程师：很好。

费舍尔：很好？很好。现在你把潜艇升起来。

工程师：为什么？

费舍尔给了工程师的脖子一点刺激：让别人太过难受可不是我的原则。

工程师：啊，啊。是，是。我马上就把潜艇升起来。

费舍尔：多谢。

工程师：没关系。

潜艇升起来了。

但是扩音器里传来了另外一个匪兵的声音：加林，你是怎么回事？我们应该要过4个小时才把潜艇浮起来！

匪兵：加林，加林你在么？你要是不在我就拉警报了！

费舍尔：告诉他一切正常。

加林：OK。

加林：没什么事！水箱上的灯坏了，我修好以后就把你放下去。

匪兵：收到，多谢。

接着，费舍尔干掉了工程师。

兰博特：格丽姆检查了他们的人员安排表。潜艇里头的人和枪都比你多。

费舍尔：当然，我到哪里去不是如此？

费舍尔侵入了潜艇里的电脑。

兰博特：费舍尔，干得好。格丽姆，情况怎样？

格丽姆：现在我只需要找一下终端号码就OK。我已经找到了5个订户，他们全都是卫星电话用户。

兰博特：美国的号码么？

格丽姆：没错。梯队现在已经把这件事情交给DISPLACE公司搞定。

兰博特：好的，我们会和他们签订合同的。5个订户，也就是说有5个装天花病毒的盒子。

费舍尔：那我呢？

兰博特：你现在要撤退。如果我们能夺回那些装病毒的盒子，以后的行动就没什么顾虑了。参谋长联席会议希望此事能尽快解决。你现在出去找考恩。然后，你该和萨达诺见个面了。

SHADOWNET追踪到了那五个订户，发现他们全部都是“武装警卫服务公司”的号码。NSA立刻行动，夺回了这些ND133并进行了销毁。现在费舍尔他们无需投鼠忌器了。同时，根据对这些号码的反向追踪，SHADOWNET锁定了萨达诺的位置：自由印尼电视台。

电视新闻：美国军舰的导弹袭击了萨达诺的基地，新闻发言人表示，美军将和恐怖分子战斗到底，同时，也表达了对仍在萨达诺手中的美国人质——卡尔森安全的担忧。

2006年4月20日晚9点43分，印尼雅加达的自由印尼电视台。

离电视台很远的民居屋顶上。

考恩：我们就在这里开始行动。如果卡尔森能帮上什么忙的话一切就都搞定了。

费舍尔：我相信卡尔森。

考恩：我不相信。

费舍尔：一开始是达丽亚，现在是卡尔森。我觉得你现在都不会喜欢女人。

考恩：不是喜欢不喜欢的问题。别问我，我也不会告诉你的。不过一开始我就不相信达丽亚，怎么样，还是对了吧。

费舍尔：我在帝力见过卡尔森。我看着她的眼睛，觉得我可以相信她，她能行。

考恩：祝你好运。代我向萨达诺问好。快去行动吧，美国在等着你的消息。

费舍尔来到另一间民房内，听见外面有人说话

匪兵A：在这里了。让大家带上头盔。

匪兵B：打雷的时候夜视镜也不安全。一个闪电，狙击手就什么也看不见了。

匪兵A：是啊，闪电的时候夜视镜也不安全。我们已经增加了人手，应该没有问题的。

费舍尔关掉了自己的夜视镜，借助雷电干掉了这两个家伙。

兰博特：考恩不相信英格丽德还是太保守一点。英格丽德是一个极为可靠的特工。我们在她的羊皮下面能闻到一点狼的味道，这种感觉总是应该有一点点缘由。她可不是一个只会做办公室工作的简单人物。

费舍尔：这的确有些巧合。萨达诺攻入大使馆的时候她正好在那里，她又没死，被萨达诺幸运地抓了以后又在干这些事情……

兰博特：卡尔森当时在使馆寻找索斯。局里在调查他是不是双重间谍。

费舍尔：现在他们知道答案了。

费舍尔终于从天窗上进入了电视台，电视墙上的萨达诺的宣言经常被雷声打断：我要让美国人知道，战争离他们并不遥远。没有什么可以动摇我的信念：印度尼西亚决不是在孤军奋战。世界上还有其他的兄弟们在支持我们。我站在这里，绝不后退一步！我知道反抗美国是可行的。美帝国再强大，也不能与全世界为敌，印尼并不孤独。只要这个邪恶的机器还在威胁着我们，美国就不安全，全世界都要明白这个道理。晚安。

费舍尔到了一个直播间的门口，听到有人说话。

匪兵A：还要多长时间？

英格丽德：至少还要20分钟。我告诉你我的这门语言只是马马虎虎。

匪兵A：萨达诺等着你呢。

英格丽德：我已经尽力了。这个文件是从哪里来的？

匪兵A：你知道我不能告诉你的。

英格丽德：有些内容是关于“天使行动”的。这里我做了个记号，我也不知道该怎么翻译。可能要晚一点才能交给苏哈提。

匪兵：好吧好吧，越快越好。

费舍尔：你好，英格丽德。

英格丽德：是你！？我真没想到是你。

费舍尔：你以为谁会来？

英格丽德：我忙得喘不过气来了。我从局里知道要带一个人去抓萨达诺。

费舍尔：你能行吗？

英格丽德：当然可以。去那里的门要有视网膜扫描，我已经有了权限，可以过去。

费舍尔：你交朋友交得真快。

英格丽德：没错，萨达诺是个对女人很感兴趣的混蛋。我们在楼顶上准备了一架直升机。只要你能把萨达诺抓出来，我们就可以把他带回国内。

兰博特：英格丽德简直是上帝的礼物。

费舍尔：我也一直在掐自己的大腿，确定自己不是在做梦。

兰博特：你现在开始单独行动，跟着她到萨达诺那里去。那是我们抓住萨达诺的唯一办法。

费舍尔（对英格丽德）：萨达诺信任你信任到什么程度？

英格丽德：你一定会很吃惊的。

费舍尔：你凭什么招数让他信任你？

英格丽德：萨达诺惟一没有低估的是他自己的魅力。

费舍尔：索斯怎样？

英格丽德：他在目前对我的威胁最大。

费舍尔：他怎么在印尼有这么多朋友？

英格丽德：不是因为喜爱印尼，而是因为

憎恨美国。他认为自己被美国背叛了。
费舍尔：你知道索斯现在在哪里么？
英格丽德：要是知道的话就好了。

英格丽德：来吧，我从右边走，你从左边走。我在守卫那里可能要耗一段时间。你脱身了以后就等等我，走吧
英格丽德走到守卫前面，而这时费舍尔的声音突然响起：我们刚刚截获了索斯的电话，他向萨达诺暴露了英格丽德的身份！如果萨达诺知道了英格丽德的身份，他的手下会马上杀掉她的，你一定要保证她的安全！

英格丽德：晚上好。我以前好像没见过你。
守卫：我以前看到过你和萨达诺在一起。我叫金。
英格丽德：认识你很高兴，我叫英格丽德。
守卫：是啊，我知道。
英格丽德：我能进去么？我有一些文件要交给苏哈提。
守卫：我无法通过视网膜锁啊。
英格丽德：没问题，我能行。
守卫的对讲机响起。
守卫：哦，对不起，稍等一下。
守卫：是啊
我在听。
没错，就是现在。
她就在我面前。
你确信么？
什么？要我干什么？
是的，长官，明白了。
守卫掏出手枪冲向英格丽德，费舍尔的枪响起，打死了这名守卫。
英格丽德：你简直就是我的守护天使，多谢。
费舍尔：你没事吧。
英格丽德：还剩一口气。你过来，我来开门。
费舍尔：我抓住萨达诺以后在哪里和你碰头？
英格丽德：楼顶。不是最佳选择，但是我们有一架军用直升机等在那里，所以我们还是很有希望回去的。

费舍尔潜入演播室，听见萨达诺正准备录像。
匪兵：速度正常，声音准备好了，开始！2006年5月4日，这盘录像带和大家见面。
萨达诺：全世界的人们，和你们料想的不一样，我还活得好好的。10天前，美国政府就已经宣称我被打死。美国大陆为天花病毒袭击的消息慌成一团也有一个星期了。我希望美国人稍稍明白一点，你们取得了成功，而同时全世界正在由于你们的成功而忍受煎熬。美国人永远抓不住我，美国人永远杀不死我！他们永远也不知道苏哈提·萨达诺在哪里。所以，美国人将永无宁日！美国人将被我监视！美国人将遭受惩罚！我会一直惩罚美国人，他们将会在我的教训中瑟瑟发抖。
匪兵：结束。觉得怎么样？要不要再来一个版本？
萨达诺：不错，这个版本就行了，我没时间了，我们走吧。

费舍尔出击，打死了萨达诺的卫兵，抓住了萨达诺。
费舍尔：你还好吧。
萨达诺：我早就准备好这一天了，你动手吧。
费舍尔：我们还是头一次见面呢。
萨达诺：杀了我吧，我不怕死。
费舍尔：杀了你？你没那么好的运气。最后的那个天花病毒样本在哪里？
萨达诺：你听谁说只剩最后一个了？
费舍尔：你说的话我就不会试试看我能否拧疼你。在哪里，有多少？
萨达诺：就在隔壁，那里有成百上千的样本。
费舍尔：在哪里？
萨达诺：无处不在。你有小孩么？啊，啊！
费舍尔：天花病毒在哪里？
萨达诺：啊，几个小孩？他们在哪里？啊，啊！
费舍尔：我走了以后，其他人的讯问可不会这么客气。
萨达诺：我不怕疼。
费舍尔：到时候你就会长长脑子了。
萨达诺：你也知道痛苦？等美国人遭受痛苦的时候，他们就该长长脑子了。我知道那时说不定你已经死了，但是你还有孩子可以受苦呢。啊！
费舍尔：老实点。
萨达诺：我的伤疤将见证美国犯下的罪行，你这样使用暴力是懦夫的行为。我将是你们国家精神上一个黑色的印记……

费舍尔用萨达诺通过了视网膜扫描认证，来到屋顶。
费舍尔：我抓住他了。
英格丽德：他看起来很年轻，我真吃惊。
费舍尔：你是不是很喜欢他。
英格丽德：不喜欢他。也许是一点尊敬吧。我知道他是一个恶魔。他的思想和小孩一样，不分青红皂白。他不明白战士和平民的区别，他以为全世界都是军事目标。
费舍尔：幸好这个星球上还有一些人和这些人战斗到底。
英格丽德：哈，你是哪个部门的？
费舍尔：你知道我不能告诉你的。
英格丽德：我不知道你是谁，怎么能够每次神出鬼没地完成任务。但是我很感谢你，希望有一天我们能再次携手而战。

印尼的危机已经解决。现在费舍尔只剩下最后一个目标：索斯还持有的一个ND133。

2006年4月23日，晚6点28分。
索斯已成惊弓之鸟，他带领手下突破了洛杉矶国际机场的封锁，准备在那里把病毒释放到全世界。
洛杉矶机场外。
格丽姆：我已经安排了一辆卡车进入洛杉矶机场。你可以藏在卡车里偷偷进去，这是个混进去的好机会。
费舍尔：你让我做的工作太小意思了。
格丽姆：我这么做是尊重老前辈。
兰博特：如果任何人看见你，任务立刻结束，哪怕还没开始。
费舍尔：对于这些人人都知道的事情，兰博特，你真是个天才。

费舍尔很快在车库里发现了第一个恐怖分子，击毙他之后传来格丽姆的声音：我发现他们使用的是以节点为基础的超级宽带，包括索斯在内一共有10个人在线。
兰博特：我们在找到索斯之前要干掉9个恐怖分子。
格丽姆：如果他们在这之前的十天之内注射过天花疫苗，我可以很有把握地说他们的体



PANDORA TOMORRO

温会比其他人高一些。

没走几步，前面两个职员的对话帮了费舍尔一个忙。

职员A：嗨，我以前没见过你吧。

职员B：我是新来的。

职员A：啊哈，欢迎欢迎。

职员B：多谢。

职员A：你一定是巴博的手下。

职员B：是是。

职员A：巴博这人有点只顾自己捞好处，你可要小心点。

这还用说，连热成像眼镜都不用开就知道新来的家伙是雇佣兵。那个倒霉鬼又做了费舍尔的枪下游魂。

从货物检测室出来，费舍尔又得到新的消息。

格丽姆：我们又得到新的情报，另有两个雇佣兵在侯机厅。

兰博特：费舍尔，这些家伙你一个也不能放过。留下任何一个活口都很危险。

侯机厅里，两个保安在换班。

保安A：我累了，要去休息一下。

保安B：没问题，这里我替你照看。

费舍尔早就守了个正着，在保安要进休息室的一瞬间从后面揪住了他。

费舍尔：你好。

保安A：到底是怎么回事?

费舍尔：我还想问你呢。你最好合作点。索斯在哪里? ND133 在哪里?

保安A：索斯?

费舍尔：再不然就是潘德克斯特德，他是怎么告诉你他的名字的? 你的老板在哪里?

保安A：你知道了也没用。你赶到那里的时候已经来不及了。

费舍尔：我很喜欢你的口音。你是哪里来的?

保安A：去死吧你。

费舍尔：放聪明点。你是哪里人?

保安A（惨叫）：啊！弗吉尼亚。

费舍尔：你是美国人。可是你这么做是在袭击你的同胞。

保安A：让美国人去死，他妈的！你想怎么样就怎么样吧!

那就不客气了，费舍尔一枪解决了这个准备屠杀自己同胞的人。

机场职员正在接电话：

当然，女士，当然。

不，我不是这个意思，我刚才并没有建议你这样做。

你能告诉我目的地么?

我理解了，我明白了。女士，我并不是和你争论。

另外一部电话响起，这位职员说：对不起，稍等一下。

他转身对另外一个职员说：嗨，你能帮我一个忙，接一下那边的电话吗?

伪装成机场保安的雇佣兵回答道：对不起，我很忙。

只要花你一小会儿。得啦吧，我半个小时之前就该走了。谁是你的上司? 我一定在他面前替你美言几句。

琼斯。

琼斯? 哪个琼斯?

埃……埃迪·琼斯。我得走了，我很忙。

你别走，等一下！你的名字是……

雇佣兵自顾自地打开了办公室的门，费舍尔跟了上去，听到他打手机：

老大，你听得见我说话么? 我遇到麻烦了，请你指示。

你在听么? 我可以悄悄地把这个办公室里的家伙干掉，免得他报警！他老是制造麻烦。

我没多少时间了，我现在就动手!

我再重复一遍，我现在就去宰了他!

但是没等他转身，费舍尔的子弹已经把他结果了。



格丽姆：我们已经知道索斯在哪里了，他好像进入了售票大厅，就在你的楼下。

兰博特：费舍尔，我们一定还要确认一下。你用望远镜和热视镜看一下售票大厅，看看到底哪个是索斯。

费舍尔：又要看他的那条腿了。我还要跑很远的路才能看到他的那条宝贝腿。

兰博特：你应该可以从电梯下面的走廊里看到他们。

费舍尔确认了索斯之后乘坐电梯上楼，但是电梯突然停了。

兰博特：电梯停了。

费舍尔：多谢你告诉我电梯停了。

格丽姆：索斯的人从上面切断了电源。

兰博特：他们这么做是为了排除可能的干扰。你现在要马上赶上去。

格丽姆：你抬头看，上面有一个紧急出口，从那里爬出去可以到达他们所在的脚手架。

兰博特：费舍尔，要抓紧，我们没时间了。

一番激战，费舍尔击毙了最后的3个人。

兰博特：干得好，费舍尔。几分钟之前我们还不知道恐怖袭击究竟会杀死多少人，现在好了。不要停下来，赶快把盒子拿到手。

费舍尔：我拿到ND133了，时间显示器上还剩11分钟。

兰博特：X，X，X! 比我原先预计的还要少5分钟! 就是马上派鱼鹰式也不能在这么短的时间内把ND133带出洛杉矶市区! 我们要把它密封好。

格丽姆：只有经过加强的特种钢容器才能把它封在里头安全引爆而不引起泄漏。

兰博特：我们立刻疏散洛杉矶机场，这样的话死亡人数可以限制在1000以下。费舍尔，你可否赶快下楼。如果它在地下室引爆，死亡人数可低至几十。

费舍尔：我想出了一个好主意。

费舍尔拎起ND133，飞奔到候机厅，悄悄放在两个机场警察的身后。费舍尔躲在暗处，看见两个警察很快发现了这个来历不明的小盒子，立刻叫来了机场的除爆组将ND133封在钢盒里引爆了。

机场外，满天流光溢彩，一个和平的世界是多么美好啊。

后记：

写潘多拉明日这款大作的小说剧本是一件很愉快的事情，当然除了个别死活搞不定的听力。蜘蛛还要感谢李可文提供他的电脑——蜘蛛的硬盘在交稿之前不幸地“浮云”了，要每天赶到李可文那里去“上班”。既然和李可文在一起呆了几天，蜘蛛肯定还顺便了解了一下DREAMPS2的进展情况，以后有机会会向大家介绍的。在此另外感谢姚星星同学提供英文听力支援。

蜘蛛于北大

文：火花天龙剑 桂木弥生

戏说与史实——浅谈《战国无双》人物

公元1467年1月18日，山名家的西军与细川家的东军在京都展开了大战，史称为应仁之乱，至此日本历史上最著名的也是人才辈出的时代——"战国"开始了……

和我们常常在茶余饭后闲聊时谈论我国古代史上一样，"战国"这段充满了传奇色彩的历史也成了日本民众之间长久不衰的话题。

在日本，人们以着歌舞剧、小说、绘画，等各种不同的艺术形式演绎着"战国"。自近代以来，"战国"又以其独特的魅力出现在了电影、电视、游戏等一系列新时代高科技娱乐、艺术产物上。

说到游戏中的"战国"，大多人最先想到的就是光荣的"《信长的野望》系列"与"《太阁立志传》系列"。的确，这两个系列在诸多以"战国"为故事背景的游戏当中可以算是最受欢迎的，不论是在日本还是我国这两个系列都有着相当广泛的玩家群体。可能是因为游戏以日本"战国"为故事背景，日本本身的人文观念、历史氛围太过于浓厚而使得国内大多玩家在玩此类游戏时会感到严重的代入感不足，从而丧失了对此类游戏的兴趣。最近，《战国无双》、《鬼武者3》这两个以"战国"为故事背景的大作接连登场，国内游戏界也着实掀起了一股不大不小的"战国"风潮。但怎奈，日本"战国"就是不比咱自家的"三国"亲，《鬼武者3》先不说，从大范围来讲，玩《战国无双》的群体就要比《真・三国无双》少一些。当然代入感不足，玩家不了解这些人物以及这段历史都是这一情况出现的重要原因。

对于日本战国史，笔者不能说是如数家珍，不过好在近几年涉猎了不少，也算是小有成果，所以在此笔者就将《战国无双》中的主要人物以及他们的一些相关资料粗略地介绍一下。

乱世中的猛将、霸主

真田幸村（公元1567年～1615年）

原名真田信繁，其父便是信浓上田城的城主——真田昌幸。天正十年（公元1582年），武田家灭亡，真田家成为了甲信地方的一个小大名。后来丰臣秀吉掌控了天下，因真田昌幸得到了丰臣秀吉的赏识，真田家的名望也逐渐地大了起来。在这期间，为了能保全真田家，幸村曾被送往上杉家和丰臣家做过人质。庆长五年（公元1600年）关原之战爆发，幸村和其父一起加入到了五奉行之一石田三成的西军中，而在他们的敌人东军中却有着因为娶了德川家四天王之一的本多忠胜之女本多小松为妻的昌幸的长子——真田信幸。同年9月5日，真田父子俩率数千人将正向关原奔去的德川秀忠三万八千大军死死地拖在了信浓。虽然真田父子拖住了敌援军，但最终关原之战还是以西军的败北告终。因为信幸的关系，真田父子二人免于一死，但其二人不仅领土被没收，还被流放到了纪州高野山（后来改名为九度山）过起了清苦的日子。庆长十九年（公元1614年）10月此时真田昌幸去世已有三个年头，德川家康也决定在有生之年消灭德川家一统天下的最大阻碍——丰臣秀赖。战事再起，丰臣秀赖为了能够自保，在大坂城向全天下发出了招募武士的公告，一时之间响应者达十万余众，并且秀赖还亲手写了聘书邀请各方在野的名将，这其中就有真田幸村。在和幸村的多次交手中，德川家康都未占到便宜，最后不得已只能要求与秀赖和谈，在秀赖母亲淀姬的命令下，秀赖与家康和解，至此"大坂冬之阵"攻防战结束。次年五月，家康单方面违约，又再次向大坂发起了进攻。



虽然真田幸村等将士奋力杀敌，但怎奈一是兵力悬殊过大，二是秀赖母子已基本无奋战之心，军心溃散，丰臣军大败。无可奈何之下幸村单骑率部冲入德川本阵，使得德川军彻底陷入了混乱，家康见状只得驱马而逃，逃亡中的家康最后只有在途中折断帅旗而避开了幸村的追击，也正是此战逼得这位纵横战国数十年的"老狐狸"险些切腹自尽。不断地追击，拼杀使得幸村的军队人马疲惫，幸村只得下令部队退到安居神社中休息。不久，德川大军追至此处，安居神社被攻破，真田幸村也死在了德川家大将西尾仁佐卫门之手。幸村死后的第二天，德川军便攻陷了大坂城，秀赖母子以及幸村的儿子真田幸昌一起在一间仓库中自焚而亡，至此日本战国算是真真正正地画上了句号。

在历史上并无任何一个确切的资料记载过真田信繁在世时曾被人称呼过真田幸村，但究竟"幸村"这个名字是怎样来的就是众说纷纭了，不过很多的说法都是没特别准确的资料能证明，所以知道现在关于"幸村"这个名字的由来仍然是个谜，大多还是以"这是民间人给他起的"来作为回答。关于真田幸村也有过一些传说，说他和其子并未战死，后来改姓隐居了，不过这大多都是些传说，而这样的传说如此之多，也正说明了真田幸村其人是广受日本人民所敬仰的。至今在日本很多文艺作品中还是能见到真田幸村的影子，比如拍摄于1979年的电影《真田幸村の谋略》便讲述了幸村和其手下十勇士的故事，甚至在一些文学家的笔下这位武士的人格、才华还得到了进一步的神化。在日本人民的心中，真田幸村这位猛将的存在就好比是象征着勇敢、拼搏的精神一样。

勇：战国末期的猛将，其勇冠三军，杀得一代枭雄德川家康丢盔弃甲。不论是历史还是在这次《战国无双》的游戏中真田幸村给人的第一感觉都是"勇敢"。先不说历史上他曾经如何如何，单说游戏中他率领武田的骑兵队驰骋在长筱，大阪城前他单骑率众冲入德川大营等等让人热血沸腾的场面，仿佛游戏中和他相关的剧情都是为了表现出他的勇敢。"勇"单单这一个字就可概括真田幸村这一人物，所以每当看到游戏中幸村使用无双技时屏幕中出现的"勇"字我都会被这位猛将的豪情与大无畏的精神所震悍。当然在游戏中真田幸村还有另外一个代表字，那就是"焰"。关于这个字的解释就相当简单了，真田幸村勇敢的精神如同烈炎一般的热血，再说了游戏中幸村的LV5武器也是炎属性，所以这个"焰"字用在他身上也是实至名归。

服部半藏（公元1542年～1594年）

服部流原本是伊贺忍众中的一支上忍部队，但后来因为种种原因而离开了伊贺。公元15世纪在经历了各种艰难困苦之后服部家到了三河地方并投靠了此地的大名——松平清康。从此以后，服部家便担任起了护卫松

平家的重任。半藏本名正成，后人称其为服部半藏正成，半藏的父亲便是长年听命于松平家的上忍一一服部半三保长。半三保长死后，半藏便担任起了护卫现少主——松平元康（德川家康）的重任。随着松平家势力不断扩大，朝廷赐松平元康“德川家康”这一名号，而此时的半藏已是德川家伊贺组的头领，由他率领着的伊贺众屡立奇功，为日后德川家在情报战方面能占取先机打下了坚实的基础。天正九年（公元1581年）已取得天下的信长对伊贺忍众的居集地——伊贺领进行了征讨，10天的混战与屠杀使得原本强盛的伊贺忍众死伤殆尽，逃出来的忍者有的隐居有的则改投了其他大名。因为服部家的缘故部分逃出来的伊贺忍者投靠了德川家，至此德川家伊贺忍军的雏形已形成了。天正十年（公元1582年）六月二日，本能寺之变爆发，正在京都附近游山玩水的家康得知了信长自戕这一消息后便要切腹殉死，之后在家臣们的劝阻下家康才打消了寻死的念头，开始计划着如何逃脱。“从饭盛山一直线翻山越岭到伊势湾白子港，再搭船到爱知县高滨港，逃回本国。”这便是家康拟定的脱出路线。因为途中必定会经过伊贺，所以半藏就在几个家老的帮助下招集了200名伊贺忍者的残部以及100名甲贺忍者一起护送家康。全程96公里、长达5夜6天的家康潜逃之行结束了，回到了自国的家康重用了这些护送自己逃脱的忍者，并成立了“伊贺组同心”这一个维护国内治安以及负责情报战的部门，而半藏就是这个部门的最高负责人。从此不论是家康东征西讨还是去大坂城见丰臣秀吉，其身后总是有着如影子一般的服部半藏和他手下的伊贺忍军，慢慢地半藏与伊贺忍军的大名便传遍了天下。天正二十二年（公元1594年），身为德川十六将之一，人称“鬼半藏”的服部半藏也没能逃过死神的魔爪，享年52岁。



忍者在日本封建社会时地位是非常低的，他们就像是工具一样供主人去使用，主人们则只把他们当做是一种工具来对待，而将这一自古以来的事实改变的可以说就是服部半藏和他的伊贺忍军了。半藏与家康同岁，对于半藏来说家康不仅是自己的主公而更像是自己的兄长，两人曾在16岁那年一起带领着几十名伊贺众对三河宇土城进行了成功的火攻，从这一点就可以看出家康并不以世俗的眼光看待忍者，而是把他们当成了是自己的亲人、朋友以及值得尊敬的人，这是为何后来伊贺和甲贺这两大派都归于德川家的一个重要原因。谈回半藏，伊贺派分为三大家，服部、藤林、百地，而当时伊贺领的头领就是忍术达人——百地三太夫，而半藏既然是服部家的后人，自然忍术也不亚于百地家的忍者们。服部家虽是忍者出身，但因为其早年离开伊贺领投靠了松平家，所以服部家就处于了一种忍者与武士之间的特殊位置，既学习忍术又学习为将排兵布阵，而这些管理以及计略战略上的学习就为日后半藏能成功地将伊贺、甲贺两派合并打下了良好的基础。虽然家康赏识半藏，但毕竟忍者出身的半藏还是受到了其他武将们的歧视，一直以来半藏也没有多大的发展。终于，上天赐给了半藏一个飞黄腾达机会，那就是“翻越伊贺事件”，在此事件中半藏不仅指挥着忍者们成功地将家康护送回国，更说得了甲贺忍者的头领——多罗尾光俊一同效命德川家，从此结束了伊贺与甲贺两派长达百年的对执局面。伊贺忍军建立，在德川家中忍者的地位得到了提高，半藏也走上了政治舞台和武士出身的武将们平起平坐在了一个评定间中。在民间，半藏则成了百姓心中忍者的代名词，现在在日本只要提到忍者，不论男女老少第一个想到的就是“服部半藏”。

灭：灭杀，暗杀，破坏就是忍者们最基本的工作，忍者不讲求华丽地取人性命。对他们来说一击必杀才是最重要的，所以能将敌人一瞬间内灭杀才是忍者所追求的。作为传奇的忍者，半藏在游戏中取人性命的确可以用灭杀来形容，一段段动画中其来无影去无踪的身法，一击将敌人致命的忍术，特别是在最后一章，黑暗之中半藏使用分身术一击将真田幸村杀死更是将灭杀表现得淋漓尽致。灭杀即忍之道，灭杀即忍之术，看来“灭”字注定是要和半藏在一起。

明智光秀（公元1528年～1582年）

明智光纲之子，因其父早亡便投靠了在了美浓国大名斋藤道三手下的城主明智光安的麾下（一说明智光安和斋藤道三之妻小见方氏是亲戚），并成为了他的义子。道三死后，光安也被义龙所杀，光秀只得暂投朝仓家。永禄八年（公元1565年），征夷大将军足利义辉被三好三人众所杀，而义辉的弟弟一乘院觉庆（足利义昭）则在足利家臣细川藤孝的保护下来到了朝仓家。经过细川藤孝的推荐，光秀成为了义昭的家臣，而义昭也在光秀的劝说下决定借用刚刚统一了美浓的织田家之力来回京击败三好家。永禄十一年（公元1568年）明智光秀来到了岐阜城，在那里他为织田信长定下了“天下布武”的战略方针，并亲笔为信长书写了“天下布武”四个大字，自此明智光秀就成了信长身边的红人。长岛的北田家，势力强大的三好家，在光秀的协助下信长只用了两年时间便将他们击败并成功地将足利义昭拥立为第十四代将军，而此时的光秀也受封阪本城，领近江五万石。天正三年（公元1575年）光秀又因战功显赫被封为“正六位下一日向守”并且赐姓惟任，此时的光秀便被人称为：“惟任日向守光秀”。在后来的几年里光秀替信长四处征战，几场征战有胜有负，虽说如此但光秀还是不断地受封领地，最终在天正十年（公元1582年）受封丹波一国，成为了二十九万石的大名。但是谁也没想到在这短短几年的时间里光秀和信长之间的关系已恶化到了不可化解的地步，再加上为了能让儿子安心继位，信长不断地打击一些有地位有势力的老臣，而光秀也是这些老臣之一。天正十年（公元1582年）六月十三日，本应去中国地区（日本的一个地区）支援秀吉的明智突然出现在了京都，“敌人就在本能寺！”随着光秀的一声大喊，插着桔梗纹旗帜的明智军如潮水般地杀入了信长所下榻的本能寺。一夜之间，天下的局式大大地改变了，在中国地区远征毛利家的秀吉得知了本能寺之变后便急忙从中国地区撤了回来，史称之为“中国的大撤兵”。同年七月二日，从中国地区撤兵回来的秀吉联合织田旧臣丹羽长秀一起与明智光秀在山崎展开了会战。山崎会战最终以羽柴军大将崐尾吉晴夺得天王山占取了先机，羽柴军大胜拉下了帷幕。而从山崎逃出来的光秀则在路经阪本城之时被当地的居民所杀。从六月十三日到七月二日，从弑主谋权到惨死野林，明智光秀的“三日天下”也宣告结束。



明智光秀其人可以说是多才多艺，不仅能征

善战，还精通茶道，书法，绘画等等，在当时来说他可以算得上一位文武兼修的武士，就是因为这样，后世才会其称为“天下三秀之一”。关于光秀为何要叛变一直都是众说纷纭，不过关于本能寺之变的几条导火索倒是比较明显的。因为信长脾气暴躁特别是在生气时和喝了酒后常会动手打人，不少家臣都挨过他的打，就算是光秀也不例外，一向自傲的光秀对于信长这样侮辱自己一直心存不满，后来信长又因为想要削减光秀在织田家的势力而一直对光秀施加压力，甚至信长还表明了想要收回丹波国的封地。可以说到后期光秀和信长两人对彼此都充满了敌意，甚至都想除之而后快，但是一直认为光秀没胆量叛变的信长却被光秀先下手除掉了。当然信长对光秀的不信任也是有原因的，在大局已定的当时，信长已基本不四处征战了，而征战任务就交给了明智光秀、羽柴秀吉、柴田胜家等大将。明智光秀在攻打波多野家时不仅迟迟攻不下来，而且就连信长命光秀送去波多野家当人质的光秀之母也是一名跟随光秀之母多年的侍女装扮而成，另外在这期间信长也不断地收到关于光秀私通其他大名的书信，这一系列的事情都让信长对光秀产生了怀疑，这也是后来信长多次向光秀施加压力的重要原因。在本能寺之变的前夕，小心谨慎的光秀曾到寺庙中多次卜卦问吉凶，而在数次卜卦后，光秀终于下定决心准备夜袭本能寺。光秀是有才能的人，但却有些持才傲物，致使织田家的家臣们大多不太喜欢和他走得很近，甚至就连信长的妹妹阿市都直言：“此人城府太深，不愿与其接近。”关于光秀还有一个小插曲，虽然他曾经在长岛一役中斩杀一向宗两千余人，但自从他效命于信长后便没拔过一次剑，直到本能寺之变的当夜他才拔出了爱刀——备前近景。

诛：这个倒是让人感到意外，因为按照明智光秀这个人物的个性及历史上对他的一些评价用“秀”或是别的什么字来代表应该会更为贴切一些，但在《战国无双》为何会用“闪”与“诛”来形容呢？闪，我们可以理解成在游戏中光秀的动作如同闪电般的干净利落，特别是在无双发动时其动作之快和完全可以和《鬼武者》中的“一闪”媲美，而且他的擅长属性也是”闪光“，所以“闪”这个字也算是合情合理，但毕竟“闪”在代表人物时只占了次要的方面。（在游戏中一个角色一般有两个代表字，而在此文中大多只会介绍主要的代表字，而次要的会稍带着介绍，至于如何区分主要与次要则是通过原画集中人物图背景上的字和一些官方资料得来的。）那“诛”这一字又有着什么含意呢？“诛”就是诛杀信长，信长不是一个普通的君王，他的死影响了整个天下的局势，所以一提到诛杀信长、人们就会想到结束信长生命的明智光秀，就这样“诛”便成为了《战国无双》游戏中明智光秀的代表字。在此说句题外话，著名战略游戏“《火焰之纹章》系列”的原总制作人——加贺昭三先生最喜欢的战国人物便是明智光秀了。

上杉谦信（公元1530年～1578年）

其原名长尾景虎，越后守护代长尾为景之子，幼名为虎千代，其在六岁时改名为喜平二景虎。没过多久长尾为景便死于一向宗的暴动之中，十四岁那年，因为长尾俊景和昭田常陆的叛变，景虎便与三位兄长一起上了战场。最终，长尾四兄弟惨败，长兄长尾晴景下落不明，其他两位兄长也都战死在了沙场，不得已之下景虎只得藏身于林泉寺，在那里出家修行，法号：不识院殿真光谦信。天文十七年（公元1548年）在上杉朝定的出面调解之下，与长尾俊景和昭田常陆和解，并决定由长尾晴景继承长尾家。长尾晴景昏庸无能，领地内不时地出现叛乱，为此景虎只有亲自率兵前去征讨，几次平乱大获成功之后，晴景便因为害怕景虎会篡夺自己的地位而向景虎发动了攻击，最终整日无所事事的晴景不敌有着多次实战经验的景虎而自愿地交出了长尾家当主之位。此后，景虎以其卓越的指挥才能平定了上越和中越地方，并收留了被北条家追杀的上杉宪政。天文二十二年（公元1553年）为了帮助村上义清夺回信浓，景虎开始发兵信浓与自己一生的宿敌武田信玄开始了长达二十年的对决。同年四月景虎和信玄在布施之地展开了第一次川中岛会战，弘治元年（公元1555年）七月在犀川之地展开了第二次川中岛会战，弘治三年（公元1557年）三月在上野原地区两军又展开了第三次川中岛会战，连续三次的会战，双方各有胜负战局也一直僵持着，而此时的景虎已决定进京拜见大将军足利义辉。永禄二年（公元1559年）长尾景虎进京拜见了大将军足利义辉，之后回到越后的景虎便着手准备攻打关东的北条家。永禄四年（公元1561年）战无不胜的景虎将北条氏康的居城小田原城团团围住，以此为契机长尾景虎也接受了上杉宪政将上杉这一姓氏和关东管领职务让给景虎的这一请求，从此长尾景虎改名上杉政虎，长尾家改为上杉家。同年九月于八幡原之地上杉与武田两军展开了历史上著名的第四次川中岛合战。永禄七年（公元1564年）在盐崎地方，上杉与武田这两位兵法大家最后一次对决——第五次川中岛会战开始。永禄十一年（公元1568年）上杉家与北条家订了“相越之盟”，次年上杉政虎改名为谦信也就是现在我们常说的上杉谦信。天正元年（公元1573年）在家用膳的谦信得知了信玄在三方原猝死的消息，顿时泪流满面悲叹道：“信玄公一死，吾失去生平最重要的对手矣！”此后谦信的身体状况便越来越差。天正六年（公元1578年），一代军神上杉谦信病逝，享年49岁。



军神、越后之龙便是世人们对上杉谦信的称呼，其用兵如神，在世期间除了武田信玄之外很少有人可以做其对手，特别是在第四次川中岛会战时使用的车悬大阵更是无人能敌。（车悬大阵：将部队呈放射状像风车一样布列并回转着向敌军攻击。前方的部队交战后退下，后面的部队马上跟上继续攻击，如此交替使敌军不断遭受攻击，己方部队得到充分的休息。）因为谦信曾出家为僧，他所信奉的并不是日本神道中的军神八幡大神，而是佛教中的战神——毗沙门天，其还曾自诩为毗沙门天的化身，每当其出征之前都会念诵一段经文以求毗沙门天的庇护。谦信之所以被后人敬仰除了因为他那如鬼神般的指挥战略，更重要的一点便是他的为人，他和其他大名不同，在乱世之中他崇尚的是“义”字，当今川家停止向甲斐供给盐时，他不但不发兵攻打甲斐，还向武田家送去了盐，为此虽是敌对双方，武田信玄也对上杉谦信敬佩无比，甚至在临死前还交托武田胜赖，日后万一武田家有变，他可以去找上杉谦信。对于上杉谦信来说取得天下并不是他的最大心愿，在和信玄的5次会战中，谦信确定了自己的人生目标，那就是要与信玄分出个高低，可惜与愿违，信玄过早的去世使得这位军神的斗志和身体状况越来越差，精神恍惚的他竟然误杀了跟随自己多年的大将柿崎景家。身体状况的恶化加上内心的自我谴责使得谦信出兵攻打信长的计划一拖再拖，有一日在谦信如厕时突见柿崎景家现于自己面前，大惊之下的谦信顿时脑溢血中风晕倒在了茅厕之中，三日后上杉谦信驾鹤西归的消息传遍了天下。

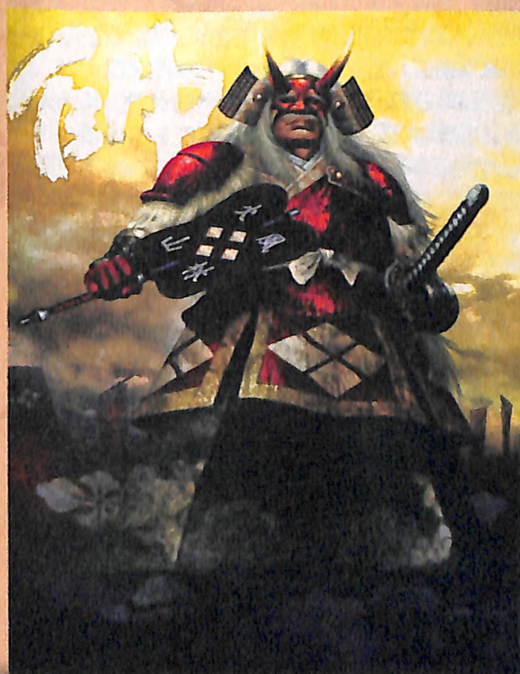
四十九年一睡梦，一期荣华一杯酒——谦信辞世诗

毗：这个就不用多说了，“毗”是毗沙门天的代指，而上杉谦信自称为毗沙门天的化身，所以“毗”是谦信的代表字也是无可争议的。另外《战

国无双》中我们常常会看到上杉谦信说“オン・ベイシラマンダヤ・ソワヵ”这一句话，其实这句话非日文而是一段梵语（印度文）是佛教神话中毗沙门天的“御真言”，在日本信徒们参拜毗沙门天时都会咏诵这句话以求毗沙门天的保佑，而谦信咏诵则可以理解为是在求毗沙门天庇护其出兵得胜。

武田信玄(公元1521年～1573年)

甲斐守护武田信虎之子，名晴信，号德荣轩，法号法性院信玄，人称甲斐之虎。在晴信出生后没过多久信虎就平定了甲斐的内乱，为了能取得天下，信虎统一了甲斐后便开始计划着如何向外扩张，而此时在武田家内部家臣们也开始了暗中扶持下一代当主的活动。天文十年（公元1541年）武田晴信联合了几位有势力的家臣一起将武田信虎流放到了骏河地方，而武田家则由当时二十一岁的晴信继承。登位后的晴信凭借自己过人的才能很快就将甲斐国内稳定了下来，并大力发展经济和军事力量，并在天文十六年（公元1547年）发布了有名的《甲州法度》，其中规定了君主和家臣的关系，对家臣的义务和日常生活的一些详细规章制度。就这样，没过几年武田家便已和东面的北条氏、南面的今川氏的实力旗鼓相当不相上下。天文十七年（公元1548年）二月于上田原之地，晴信与村上义清展开了激战，初战的晴信不敌村上义清，此役以晴信的失败告终。这一场会战将武田家推向了一个不利的境地，一些原本臣服于武田家的信浓领主纷纷向武田家发起了进攻，一时失利的晴信只得撤出了信浓回到了甲斐积极力量准备再战。同年七月晴信再次率军向信浓进发了。总结了上次会战失败教训的晴信，以迅雷不及掩耳之势突袭了敌军本阵，大败小笠原长时，并以此战的胜利作为契机进而取得了信浓。天文二十二年（公元1553年）信玄与北方越后的长尾景虎（上杉谦信）为争夺信浓地方的支配权而展开了第一次川中岛会战，此后信玄和谦信便展开了长达二十年的对决。今川义元死后，此时的晴信已将名字正式改为信玄，永禄十一年（公元1568年）信玄攻占了骏河，结束了今川家对骏河地方的统治。为了防止织田信长势力不断增大，元龟元年（公元1570年）武田家也加入了众大名组成的“信长包围网”，元龟三年（公元1572年），武田信玄率领无敌的武田骑兵队向三方原地区进发了。面对武田家无敌的骑兵队就算是擅长打野战的德川家康也是无计可施，接连几个昼夜的交战，德川军大败而归，之后家康则一直紧守城池不敢出击。正当信玄要一举拿下三方原之时，突然身患重疾，无可奈何之下，信玄只得退兵。天正元年（公元1573年）四月十二日，在返回甲斐途中，信玄猝死于信浓驹场，其留遗言给儿子胜赖：“吾死后三年之内不得发丧，汝等自当全力攻陷京都！”



武田信玄、上杉谦信是当时日本的两大兵法家，武田信玄自小就熟读各家兵书，他以《孙子》中的“风、林、火、山”为作战的指导思想，其常对部下说的就是：“在作战时要疾如风，徐如林，侵掠如火，不动如山。”凭借着武田信玄卓越的指挥才能和武田骑兵队的强悍战斗力，武田家扫平关东无人能敌，就算是在和军神上杉谦信对决时也毫不示弱。而由他的战略战术所演出来的“甲州流”兵学，对日本军事学的发展也产生了很大影响。关于信玄为何要流放自己的父亲在历史上也一直没有一个较为明确的说法，比较常见的有两种：1.武田信虎是一个十分残忍的暴君，其暴行让诸都家臣不满，为了能除掉信虎，家臣们一起拥护信玄继位；2.信虎偏爱次子信繁欲将当主之位传于信繁，但是信玄却更加睿智且有大将之风，所以家臣们一起拥护信玄继位。至于哪种说法更确定我们就不得而知了，不过据史书记载，信虎为人的确是十分残忍，曾一度被称之为暴君。关于武田信玄的影视作品是很多的，但最有名的当属世界级大导演黑泽明费时5年、耗资24亿日元的名作《影武者》，这部影片讲述的便是信玄死后胜赖和家臣们为了隐藏他的死讯而找了一个和信玄样貌相似的人装扮成信玄，用来掩人耳目。起初影武者骗过了一切敌人的耳目，不论是信长还是家康都认为信玄还在世，在交战时每当胜赖处于劣势之时，影武者总会打着信玄的大旗出现在胜赖身后，敌人们一见到“风林火山”的大旗则吓得魂飞魄散落荒而逃。在一次骑马试跑时，影武者从马背上摔了下来，家人和医者在检查伤情时，却发现“信玄”身上没有当年在川中岛会战中留下的伤痕。（在第四次川中岛会战中上杉谦信单骑冲入武田本阵击伤了信玄）就这样影武者的身分暴露，信玄的死也昭告了天下。得知信玄已死多时的信长惊叹之余也对料事如神的信玄由衷地敬佩，并亲自吟了一曲《敦盛》来悼念信玄。曲闭，家臣来报：“武田胜赖率大军向长筱进发！”听到这里信长兴奋地大呼了一声：“山开始动了！”长筱合战结束，武田骑兵队惨败，胜赖和武田军将士们都惊呆了，他们不相信“风林火山”的大旗会被折断，天下无敌的武田骑兵队会遭到如此惨败！就在此时，在已寂静了的长筱战场上那个被胜赖赶出武田家的影武者高举着“风林火山”的大旗冲向了织田军，随着几声枪响，黄昏来临了，影武者的尸体被海水淹没，“风林火山”的大旗也慢慢地消失在了海中。

帅：作为一个军团的最高统率者，能号领众将者便非“帅”莫属了，很明显这个“帅”就是统帅的帅，再说了信玄是当时的兵法大家，他也是以统军战而闻名天下，所以像武田信玄这样一位率领大军，号领众将的统帅如果不用“帅”来作为代表字需不可惜？游戏中他的另外一组代表字（汗，只有他有那么多）则是“风林火山”，关于这个就不需多说了，毕竟这可是信玄的招牌啊。

织田信长（公元1434年～1582年）

尾张（今爱知县）大名织田信秀的次男，虽然信长天生生得一副俊俏之脸，但他那与生俱来的暴躁脾气以及古怪的爱好却使得他周围的人甚至他的父亲都有些讨厌他，自此信长就获得到了“尾张的大傻瓜”这一称号。天文十六年（公元1547年），织田信秀对美浓地方发动了战争，但却被美浓的大名斋藤道三击退，之后为了能在政治上达成两家的和解以及联盟关系，斋藤道三便将自己的女儿——归蝶（浓姬）嫁与了织田信秀的次男——织田信长。天文二十年（公元1551年）织田信秀去世，信长在尾张内部的政治斗争中取得了胜利成为了尾张的新任大名。虽然织田信秀曾有着“尾张之虎”这等铁腕的名号，但织田信长在战国群雄的眼里还只是一个“大傻瓜”而已，可能真是天公作美，永禄三年（公元1560年）的桶狭间合战使得织田信长登上了战国乱世的舞台。今川义元是当时战国群雄中颇有实力的一位大名，企图要一统天下的他率领着号称四万的大军向京都进发并顺势进入了尾张，强大的今川军不费吹灰之力便攻下鹫津、丸根两城，这时的今川义元大军已兵临于织田家的主城——清州城之下了。可谓是天佑信长，在信长力排众异，吟了一首和歌《敦盛》准备夜袭今川大营时，顿见天降暴雨，信长见机带着两千人马借着暴雨奔小道冲向了今川大营。雨过天明，今川军的将士不敢相信自己的眼睛，信长的部队已如天兵天将一般出现在了自己面前，一片片刀光剑影，一阵阵血肉横飞，今川军溃不成军，就连今川义元也没来得及逃出便死在了乱军之中……一战扬名的信长，在之后以其卓越的才能转战于政场与战场，且都取得了不小的战果，在桶狭间合战过去刚好一年之时，信长又向妻子浓姬的母国——

美浓发动了战争，并成功地取得了美浓之地。与浅井长政、武田信玄等大名联盟联姻，取得了天皇的亲赖，再加上高速发展的经济，这一切都使得信长迅速地成为了战国群雄中的佼佼者。但不久信长一生中第二次大危机来临了，因为其发展过于快速，行为过于激进，使得一些大名组成了反信长战线，就连昔日的盟友武田信玄也加入了其中。元龟元年（公元1570年）织田信长与德川家康联手大破了浅井与朝仓两军，并追击到当时日本佛教圣地——比睿山，在那里信长又大败本愿寺军并火烧了比睿山，屠杀了那里所有的僧侣，甚至连一些无辜的民众也没有逃过这场杀戮。天正元年（公元1573年）武田信玄去世，这位被称为"甲斐之虎"的大名的去世，着实让此时已被"信长包围网"逼得透不过气来的信长舒服地喘了一口气。同年，将军足利义昭起兵反抗信长，但最终势单力薄的他被信长轻松击破，至此日本室町幕府宣告毁灭。天正三年（公元1575年）织田信长与武田家的矛盾终于激化，在长筱合战中，信长以火枪作为主力武器击败了号称"无敌"的武田骑兵队。击溃了武田家的信长一时之间无敌于天下，天正八年（公元1580年）他又成功地收服了日本佛教的代表人物——本愿寺显如，这使得信长基本上实现了"天下布武"。正所谓，世事无常，就当信长将要一统天下之时，天正十年（公元1582年 ）本能寺的一场大火烧尽了这位"风云儿"的野心，得力将领明智光秀的叛乱使得信长一统天下的霸王梦化为了一场泡影，在那已燃烧着的本能寺中，一首《敦盛》再次传来，霸王的影子亦慢慢地随着火光消失……

在信长霸业已成的后期，其心理上的阴暗面是越来越大，起初对于宗教组织的打击只是因为其讨厌宗教组织过分影响到政治而已，但到了后期在经过对一向宗的讨伐，他慢慢发现，宗教对民众本身的影响之深是难以改变的，正因此再加上其天生的暴躁脾气使得他在对付宗教徒时走上了一个极端，那就是——"教化无用，杀一儆百。"慢慢地在信长心中这种观念越来越深，他的屠杀对象也从一开始顽固不化的宗教徒扩展到了广大无辜的民众。信长的暴行举不胜举，但在他在世期间，日本的经济、政治、文化都得到了相当的发展，再加上他是个喜欢接触新事物的人，一些西方的先进思想和事物也是由他在日本兴起的，说到这我想起了《信长的野望 天下创世》中一个假想结局，信长取得了天下，他解散了军队让各位家臣都去做自己想做的事，而自己则是扬帆出海去接触新世界。虽然这只是一个有些戏剧性的假想但却从一个侧面反映出了信长这个人物的思想在当时那个封建思想根深蒂固的时代已是相当超前了。织田信长可以说是"战国"中人气度最高的人物，正是因为他的一身功过，以及传奇般的一生孕育出了许许多多优秀的艺术作品，而且他也是在游戏作品中登场最多的日本历史人物之一。说到在游戏中出现，细心的玩家都不难发现不论在哪里出现的信长造型都和光荣作品中的信长差不多，也就是我们现在看到的《战国无双》中信长的样子，可能是现有的文献记录里所描述信长的样子就是如此。在我们所接触的游戏作品中织田信长还是以反面大魔王的身分出现占了大多数，当然这与他的暴行是分不开的，大量屠杀佛教徒，屠杀无辜百姓，这都是一些违反传统道德观为广大民众所厌恶的行为，所以他才被人们称为"第六天魔王"在现在众多的游戏动漫作品中以反面角色出现。暴行归暴行，但他的功绩与先进思想也一直被人们赞颂着。或许日本历史上为数不多的既流芳百世，又遗臭万年的人物中就有他吧？



天：用"天"来代表第六天魔王——信长可能对于一些人来说从感情上是难以接受的，毕竟单从《战国无双》游戏中来看信长是一个霸道的魔王类君王，其手段之残忍是完全不能想像的。就是因为这样为何光荣要用"天"这样一个可以包含万物，比拟神明的字来代指信长呢？其实在这里光荣是站在了一个历史的角度上对于信长进行了客观的评价。战乱的时代，百姓们连最基本的生命安全都得不到保障，每个君王都为了能取得天下而互相战斗着。从公元1467年开始，战乱、饥荒、瘟疫频频地出现在了百姓们的身边，让他们生活陷入了水深火热之中。就在这时信长站出来了，他立志要取得天下结束战乱，在他的努力下没过多少年，战乱基本平息，各国都纷纷臣服，百姓也从整天担惊受怕的生活中解脱了出来，可以安心种田育子，尽享生活之乐。在封建社会的乱世中最受苦的就是百姓，最无奈的也是他们，最别无所求的还是他们，对他们来说能给他们一个安定生活的人就是神就是他们的天。写到这想到这我想起来了《利家与松》中阿松和信长曾说过的话：

"信长大人就是我们前田家的神。"

"天下布武就是要舍弃自我，为了天下的世人而战！"

伊达政宗（公元1567年～1563年）

永禄九年（公元1566）最上家和伊达家这两个奥州的大势力联姻了，在很多人的眼里伊达辉宗和最上家义姬的这段姻缘宣告了最上、伊达两家长达数年的争霸结束，但也没有人会想到这段姻缘不仅结束了最上、伊达两家的争霸同时还创造了一名未来一统奥州的霸者。永禄十年（公元1567年）八月三日怀胎十月的义姬在出羽米泽城中产下了一名男婴，因为义姬在怀孕前曾梦到过独眼神僧万海上人，所以辉宗便给刚出生的儿子起名为："梵天丸"。梵天丸五岁那年由于患有疱疮而使得其一眼失明，自此因其样貌丑陋，母亲义姬也越发开始厌恶他，而将母爱全部转移到了比梵天丸小十一个月的次子竺丸的身上。天正六年（公元1578年）十岁的政宗听从了好友片仓小十郎的劝告剜出了失明的右眼，从此伊达政宗便有了"独眼龙"这一称号。因为义姬对次子的偏爱，这使得伊达家分裂成了政宗支持派和竺丸拥立派两派，尽管义姬处心积虑地对付政宗，但最终还是早已对兄弟之争有心理准备的政宗取得了胜利，天正十二年（公元1584年）的十月，辉宗隐居、政宗继位，而义姬则一怒之下回到了最上家。出任伊达家第十七代当主之后，政宗就开始了他狂扫奥州的计划。天正十三年（公元1585年），因为父亲辉宗之死，政宗率大军攻打二本松城，并在人取桥击溃佐竹、芦名、相马三家三万余人的联军。之后随着不断征战，"独眼龙政宗"之名传遍了天下，此时的奥州已基本上尽为伊达家所有。天正十八年（公元1590年）羽柴秀吉开始进攻小田原的北条氏，见天下已大半归于秀吉，虽有取得天下的大志，但政宗也只得从奥州赶到关东归顺了羽柴秀吉。庆长八年（公元1597年）和政宗交好的秀吉养子被以谋反罪处刑，得知消息的政宗立刻穿上白衣丧服上京向秀吉表明了自己和秀次只是借贷金银关系，其他关于秀次的事情与自己毫无关系。庆长九年（公元1598年）秀吉去世，政宗立刻投靠了当时势力最强的德川家康并参加了会津合战、关原合战，并在庆长十九年（公元1615年）的大坂城攻防战担任了攻打丰臣氏的先锋主力。战国结束，乱世也结束了，德川家康也建立了德川幕府，在这历史的洪流中就算是像政宗这般胸怀大志的男子也只能顺应时代服从了藩制。伊达政宗于宽永五年（公元1628年）开始隐居。宽永十三年（公元1636年）在江户去世。

伊达政宗是败给了时代，在他开始走上政治舞台之时，天下的大局已定，纵然他有雄才伟略也不可能靠一己之力扭转乾坤，所以后世史学家常常评说：其如果能早生20年，很可能会取得天下。可能是因为早年的眼



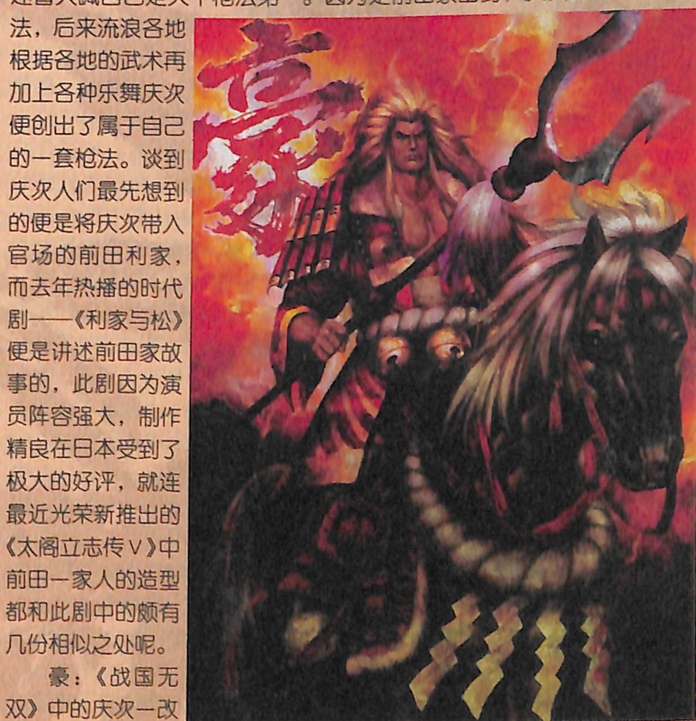
疾加上母亲对他的一系列迫害，政宗心理上略有一些扭曲，当他在攻破了小手森城后竟下令屠城，顿时小手森城瞬间变为了一座死城，不管是老幼妇孺甚至是牛马也格杀勿论。曾有人将他比作是小信长，有着和信长一样的卓越才能，和信长一样的野心，甚至在作战手法和残忍程度上都和信长极为相似。但是政宗却有一点信长所没有的，那就是十分识事务，知道如何圆滑地处理问题。在羽柴秀吉开始进攻小田原的北条氏时，曾几次要求下令伊达出兵相助，但政宗却迟迟未到，大为震怒的秀吉扬言要攻打奥州，闻讯的政宗立刻全身着白衣前去拜见秀吉。当时所有的家臣都认为政宗会被令切腹，谁知政宗的一系列言语和行为却让秀吉开怀大笑，并得到了秀吉的原谅。在后来丰臣家任职期间，政宗又以其机智和圆滑的处事手段避开了一次次的杀身之祸，而当秀吉死后他又转投了一直以来便暗中交好的德川家康担任起了德川家取得天下的急先锋。伊达政宗擅长的是“骑马铁炮”战术（给骑兵配备火枪）而这一战术在大坂城攻略战中更是起到了至关重要的作用，虽然几次征战政宗立下了赫赫战功，但是未能与“日本第一强兵”真田幸村正面交战是他一生最大的遗憾。至于政宗之母义姬在争夺当主之位失败后就没有再出现在政治舞台上，不过其刚烈的个性和毒辣的手段却让出羽的百姓们称其为“出羽的鬼姬”。民间相传，最后义姬还是与政宗与和解了。

乱：在《战国无双》中伊达政宗的剧情可以说是最混乱无章的，从一开始的川中岛乱入到后来的本能寺乱入，再看看战斗地图上的三军混战，真是让人不感到混乱都不行。当然在这里“乱”字不仅仅代表游戏中政宗的剧本设定有多么混乱，更重要的不论是川中岛还是本能寺，那时的政宗要么没出生要么就是还是一个毛头小子，怎可能会和这些战国的英雄共在一个舞台上厮杀呢？此混乱可真不简单，乃是时间错乱这一大“乱”啊。另外说个题外话，后经历史学家证明，伊达政宗的身高大约是现在的157公分，再看看《战国无双》中的伊达政宗，这点还是颇为相像的嘛。

前田庆次（公元1541年～1612年）

庆次原本为泷川一益之兄泷川益氏之子，幼名宗兵卫，本名利益，通称为庆次或是庆次郎。后来庆次被过继给了尾张荒子城城主前田利昌的长子前田利久为养子。永禄三年（公元1560年）利昌病故，由前田利久继为城主，因为前田利久体弱多病，无法带兵出战，所以在信长的强令之下，利久便将城主之职交于了其弟前田利家，之后利久便带着庆次开始了四处的流浪。在流浪的旅途中庆次遍访各地的名士向他们学习茶道、能乐、诗歌、武艺，通过这近二十年的流浪庆次也从一个毛头小子成为了一个文武相全、十八般武艺皆通的猛将。天正十年（公元1582年）庆次和利久回到了前田家并成为了利家的家臣，十分高兴的利家立刻赐给了二人七千石的领地。随着秀吉的平定天下的一场场征战，庆次也在利家的麾下立下了赫赫战功，一时之间前田庆次之名响遍了整个羽柴家。天正十九年（1591年）前田利久病故，悲伤的庆次离开了前田家。庆长三年（公元1598年）在好友直江兼续的推荐下庆次成为上杉景胜的家臣。庆长五年（公元1600年）关原合战暴发，身处西军的庆次在与最上义光的战斗中仅以八百人便取得了胜利，几场战斗下来，庆次越战越勇，他更是在战场上自称自己为“天下第一将”。关原合战最终以东军胜利而告终，此时各国大名都想拉拢庆次加入，但守信义的庆次并没有离开已从一百二十万石减为三十万石的上杉家。庆长五年（公元1601年）庆次开始游历日本各地，并在这期间写下了流传后世的《前田庆次道中日记》。庆长十二年（公元1612年）六月四日庆次去世，后被葬于堂森善光寺。

庆次虽是一介武将但却精通当代的各种文艺、武术，这对当时的武士来说是十分难得的了。虽然庆次曾在几个势力大的大名麾下任过家臣，但是他身上那股浪人的气息却没有因为做了官而减退。不服从主命，在战场上独断专行，处理政务时更是一塌糊涂，在后来他甚至还凭借上杉家家臣的身分出去游山玩水，完全忘记了主公的存在。可以说庆次的性格就像是风一样，不受拘束，当然也没人拘束得了他。《前田庆次道中日记》是庆次流传后世的书，此书中记载的便是庆次在游历中所见的各地不同的民风民俗。此书在庆次死后，被人保存了下来，留至现在成为了民俗学家们用来研究当时风土人情的重要依据和资料。庆次最擅使枪，在关原合战中他还曾大喊自己是天下枪法第一。因为是前田家出身，庆次自幼便学习枪法，后来流浪各地根据各地的武术再加上各种乐舞庆次便创出了属于自己的一套枪法。谈到庆次人们最先想到的便是将庆次带入官场的前田利家，而去年热播的时代剧——《利家与松》便是讲述前田家故事的，此剧因为演员阵容强大，制作精良在日本受到了极大的好评，就连最近光荣新推出的《太阁立志传V》中前田一家人的造型都和此剧中的颇有几份相似之处呢。



豪：《战国无双》中的庆次一改以往美少年、美青年的造型，变成了满头狮型金发、嗓门洪亮的高大壮汉。这种造型的庆次给人的第一感觉便是豪爽，他在游戏中的台词和每一句都充满了豪情和男子汉的气概，而他的豪爽更表现在他的为人上，不论是真田幸村还是伊达政宗最后都成为了他的朋友，最后在川中岛试练中他的这一些朋友都纷纷来相助这位值得尊敬的豪爽男子。前田庆次因为他的豪爽而有了一帮好朋友，也是因为他的豪爽他才能成为《战国无双》中第一的“豪”杰！

森兰丸（公元1565年～1582年）

美浓森可成的三子，其父原本是斋藤家的家臣，斋藤家为信长所灭后森家便投效了织田家。森兰丸原名为森成利后来改为了森长定，而兰丸则是他的乳名。在还未元服之时便被森可成送到信长身边作为“小姓”侍俸信长。天正二年（公元1574年）在信长镇压伊势长岛武装起义的会战中兰丸的兄长森长可立下大功并受封二十万石的领地，但没过多久森长可便

在长久守合战中战死了。元服后的兰丸也成为了一名武将，但因为信长对其的宠爱，兰丸一直没有正式上过战场，而是在信长身边担任传令使和是侍从的工作。对工作的尽职尽责，最终使兰丸受封了近江五百石的领地，并且在信长消灭了武田家后，兰丸又受封了美浓岩村城附近五万石的领地。天正十年（公元1582年）明智光秀发动了本能寺之变，混战中兰丸虽奋勇杀敌，但终因寡不敌众而和信长一起退回本堂，之后随着本能寺本堂中燃起的一团火炎，兰丸和信长一起消失了。在此役中战死的还有兰丸的弟弟森力丸、森坊丸。



起初信长是因为兰丸是森可成之子而收其为随身侍卫侍从，但后来信长发觉兰丸生不仅面貌俊美而且才华横溢，便决定将其一直留在自己的身边，在兰丸元服后都不让他上战场，并且还以其乳名“兰丸”相称。在当时那个年代，很多大名身边都有一位“小姓”作为侍从，甚至有时的确会传出些较为出格的流言，不过介于当时的社会风气就是如此，信长和兰丸之间可能会发生的事也并未引起多大的舆论。不过正是因为信长和兰丸的朝夕相处以及兰丸俊美的面容，这就给了现今很多“同人女”有了施展才华的机会。严格地说兰丸在元服后已不再单单是信长的侍童了，而是真正意义上的家臣，所以这时的兰丸就可以说是信长的宠臣了。虽得宠，但兰丸却不自傲，他为人正直，待人接物十分有礼数，在众家臣中得到了一致的好评与赞许，当然这与森可成从小对森家兄弟严格地教育是分不开的。战国史是一段日本人民引以为傲的历史，在近代有不少战国人物的事迹被改编成电影，而美少年森兰丸的故事也在其中，1955年，电影《森兰丸》在日本公映，此影片在日本民间反应颇大，剧中的森兰丸成为了当时“美”的代名词，而森兰丸的扮演者中村扇雀更是成为了人们心目中的标准美男子。森兰丸除了出现在影视作品中，小说，能舞剧中也常常也会有他的影子，可以说只要有信长的出现基本上就会看到兰丸，不过在游戏中出现的兰丸却总是因为信长是最终BOSS而无奈地演起了中BOSS这一角色（可怜的兰丸）。

诚：在《战国无双》中的森兰丸对于信长是十分忠心的，为了能效忠信长他竟然不惜与自己一直以来敬佩的明智光秀为敌。游戏中的兰丸不仅对信长忠心，他为人处事也十分认真、坦诚，对自己的内心和情绪毫不进行遮掩，心中所想都有如写在脸上一般让人一看便知，因此爱开玩笑，喜好恶作剧的女忍者才会称兰丸为“严肃认真的人”。对于信长，兰丸是绝对的忠诚，在为人处事上兰丸更是坚持自己的原则：坦诚相对，不带丝毫虚假。“诚”：坦诚、忠诚，这就是《战国无双》中森兰丸对于“诚”所做的诠释。

活跃在政治舞台上的女性

阿市（公元1547年～1583年）

织田信秀的五女，织田信长的妹妹。在她小时候因为相貌特别清秀而闻名于当地，当时就有许多大名和豪族前来提亲，但阿市本人却一直不肯出嫁，就连其兄信长也都拿她没有办法，就这样阿市的婚事一直拖到了二十岁。永禄十年（公元1567年）为了能和当时强盛的浅井家结盟，在信长的强迫之下阿市嫁给了当时年轻俊美的浅井家少主——浅井长政。如果说小时的阿市是相貌清秀、可爱的小姑娘那此时的阿市就已是一个绝世的大美女了，不仅当时各地的大名豪族对其垂涎欲滴，就连一些织田家的家臣也是对其有着一些别样的“想法”。柴田胜家、羽柴秀吉这两位织田家首屈一指的武将同时爱上了阿市，不过因为秀吉已有妻室再加上阿市嫌弃他是农民出身，而没有对他多加理睬。倒是刚刚丧妻且成熟稳重的柴田胜家吸引了她，在当时一段时间里她和胜家走得很近，就连信长也都有所耳闻。政治使得阿市嫁给了浅井长政，也使得她和胜家那段刚刚有了萌芽的感情不了了之。这一场政治婚姻使得浅井家与织田家交好，信长甚至还对长政许诺要一起取得天下。虽说不是阿市本意要嫁给长政为妻，但是婚后夫妻两人的生活一直很好，阿市也对这位俊美且对自己体贴的夫君十分满意，二人之间共有一男三女。天正元年（公元1573年）织田、浅井两家因为朝仓家的缘故关系恶化，几场大战之后，长政不敌信长退回居城——小谷城。在小谷城即将攻破之际，长政让阿市带着三个女儿回到织田家，自己则和儿子一起切腹自尽。本能寺之变后，此时的阿市虽已有35岁且是三个女儿的母亲，但成熟女性的韵味使得她的美貌比起当年来可以说是有过之而无不及，在经不住“老情人”柴田胜家的多次求婚下，阿市终于与柴田胜家再婚了。好景不长，在其与胜家婚后的半年，为了争夺天下柴田胜家与羽柴秀吉展开了激战，最终胜家不敌秀吉，天正十一年（公元1583年）四月北庄城被攻破，阿市将三个女儿交托给了秀吉手下大将前田利家后便与胜家一起在北庄城天守阁自焚而亡。



绝世的美貌，高贵的出身，使得她可以傲视一切女人，被称为“战国第一美女”的她是完全有资格任由她挑选自己心目中的英雄的。虽是绝世美人，但阿市绝非只是个“秀花枕头”、“花瓶”，在桶狭间合战期间，不仅是全清州的士兵、武将们行动了起来，就是那些武将之妻士兵的家眷也都自发地走在了一起，组成了强大的后援部队，而在这些坚强捍卫自己家园的女性中就有阿市的影子。在织田、浅井两家交战之时，浅井家的家臣们几次主张要杀了阿市，但是阿市却毫不恐慌，仍旧一直在背后支持着自己的夫君。后来官拜太阁的羽柴秀吉曾说过：“信长主公死后，没有我征服不了的人！”事实上他可以成功说得前田利家、德川家康，并击败柴田胜家等各地大名，但他不论是用武力还是别的手段都不能让阿市臣服于他。在阿市回到织田家后，秀吉想方设法讨好她，但这一些阿市都不放在眼里，最后阿市还是选择了更有男人气概的柴田胜家，就算是阿市临死之前，她还是拒绝了秀吉的劝降，誓要与自己的夫君共存亡。比起母亲的刚烈来，阿市的三位女儿则有所不及了，特别是长女茶茶，在一场宴会上秀吉分别送了珠宝给阿市及她的三位女儿，阿市和另两个女儿都以种种理由将珠宝还给了秀吉，只有茶茶手捧珠宝满心欢喜地看着秀吉。阿市死后没多久，秀吉便取得了天下，而茶茶也嫁给了秀吉做侧室成为了后来的淀姬。

阿市三个女最后的归宿：

大女儿茶茶 嫁与秀吉做侧室并在1593年8月生下儿子阿拾（丰臣秀赖）。

二女儿于初：成为了京极高次的正室。

三女儿于江：成为了德川幕府第二代将军德川秀忠的正室。

怜：《战国无双》中的阿市和历史上的阿市的相似之处……非要说的话，就只有十分之二了。可以说阿市是《战国无双》中相对历史改动最大的人物了，不过用“怜”这个字来代表她却是一点也不错。先从游戏方面来看，阿市还只是一个幼女，让女性上战场拼杀本就一件残忍之事更何况是这样一个天真无邪的少女，看到此任谁都会心中产生怜爱之情，怪不得在游戏中和阿市交战的角色的对白都充满了无奈和叹气，本应天真玩耍的年纪却要上战场，乱世真是让人无奈啊。再就是在浓姬篇的“姊川の战い”中击破阿市后，浓姬和信长的一番对话也说明明了阿市被论为政治工具的可怜与可悲，当然这里的可怜与可悲已不单单是指阿市而是将范围上升到了在战国乱世中生存着的女性们。再从历史方面来看，阿市在35岁时就失去了生命，从幼年丧父开始一直到最后自焚于天守阁，其在生的35年先先后后经历了各种各样的艰难困苦，难怪后世的史学家称其为“悲运美人”。有道是：红颜薄命，惹人“怜”啊。

浓姬（公元1535年～1612年）

其本名为“归蝶”，其父便是有着“腹蛇”之称的斋藤道三，其母便是美浓名族明智光继之女小见方式，因为在封建社会日本女性的社会地位是很低的，她们只有名没有姓氏，直到近代才有人在文献中称浓姬为斋藤归蝶或是织田归蝶。而浓姬这一名字则是归蝶嫁到了尾张后，尾张的百姓因为其是从美浓地方过来的公主而给她起的。斋藤道三原本并非是王孙贵族，在那个“下克上”的乱世中，他虽为一介卖油郎，却凭着自身的才能与谋略取得美浓成为了大名。人称其为“腹蛇”是指他为咬破了母亲肚腹而出生的毒蛇，这也暗示了他在取得美浓霸权的政治斗争中所使用的手段有多么阴险毒辣。可能是和家庭出身有一定关系，浓姬自小便和其他贵族出生的大小姐不同，她有主见、会行动，常常能讲出一些大男人都要信服的道理。在其14岁那年也就是天文十八年（公元1549年）斋藤道三为了能和织田家达成联盟联姻便将自己仅有的一个女儿嫁与了织田家的二公子——信长，但因为信长平时行为古怪，被人称为“尾张的大傻瓜”，所以道三在浓姬出嫁前一夜交给了她一把匕首并对她说“如果信长真是一个大傻瓜，那你就用这把匕首杀了他。”虽然道三也觉得信长是个大傻瓜，但有主见的浓姬却并不认为行为古怪就一定是傻瓜，她接过父亲手中闪着寒光的匕首坚定地望着父亲：“如果夫君乃大才，归蝶或与夫君杀父。”浓姬自从嫁到了织田家，很受尾张百姓以及各位家臣的欢迎，她的睿智、贤慈至今都还被当地民众广为传颂着。没过几年，信长在桶狭间合战中大破豪杰今川义元，这也使得信长的野心膨胀了起来，凭借斋藤家长子义龙起兵反父、道三求助之机打着救助岳父的旗号向美浓发动了战争。斋藤义龙善战，信长屡次出兵不能得手，最后道三与义龙先后死去，义龙之子龙兴即位，无谋无勇的龙兴自然不是信长对手，不出几月美浓之地便尽归信长所有。此时的浓姬正因夫家与父家交战而处在一个两难的境地，也正是由于这种特殊关系，信长在这段时间极为冷落她，直到美浓沦陷，浓姬出言求情，这才保全了斋藤龙兴之命。自斋藤家灭亡，信长便开始了他“天下布武”的计划，这时的浓姬也因为信长开始三妻四妾而与他慢慢疏远了起来。天正十年（公元1582年）信长死后，她便一个人在寺庙中过起了隐居的生活。她去世于庆长十七年（公元1612年），被葬于大德寺总见院，其法名为养华院殿要津妙法大“女市”。现今在日本爱知县西春日井郡清洲町还有一座当地人修建起来的铜像以纪念这位“智不亚于父、勇不亚于夫”的女性。

关于浓姬在信长攻占了美浓后的去向还是流传着多种说法的：1.是说她因为给斋藤家通风报信而被信长杀死 2.战后信长将其送回了美浓本家居住；3.战后信长将其送到了其母明智家；4.在本能寺中和信长一起殉情；5.在山崎之战时被明智光秀当做人质和秀吉交涉；6.则是现在基本上公认的一种说法，于1612年去世。浓姬与丰臣秀吉之妻以及前田利家之妻阿松并称为“战国三夫人”，虽然关于浓姬的故事典故要少于其他两位夫人，但浓姬在遇到问题时所表现出来的大智大勇却是其他两位夫人所不能及的。不仅浓姬的事迹被日本民间百姓广为流传，浓姬与信长的爱情故事也成为了民俗文艺学家们笔下的好素材，各种以这段传奇爱情故事为内容的人偶剧、歌舞剧、小说、民间活动都出现在了日本艺术舞台上。



霸王信长一生中有两个女人对他最重要，一个是浓姬，另外一个就是信长的妹妹——阿市。关于浓姬与信长之妹阿市之间的故事，史实中虽然无过多的记载，但在很多小说作品中都有过描写。据说那时的阿市和浓姬走得很近，阿市在成长期所接受的思想与理念很多都是来自于浓姬，因此在阿市以后的很多举动都能看得到浓姬影子，所以小说家永井路子在《流星》一书中写道：“浓姬的种种言行对阿市的一生产生了重大的影响。”其实这一点细看了《战国无双》剧情的玩家也会发现，游戏中浓姬的言行也对阿市产生了很大影响，使阿市走上了一条“自己选择的路”。信长之所以冷落浓姬，据流传还有一个重要的原因就是浓姬与信长结婚十余年却未有一子女，自从信长开始纳妾，侧室吉乃为信长生了第一子信忠后，信长便开始偏爱吉乃，渐渐疏远了浓姬，当然这也只是一种传闻罢了，毕竟在信长占领美浓后，浓姬的一切都没有过确切的历史资料记载。再为大家说点有趣的：1.历史上记载斋藤义龙的身高大约有195公分（巨人啊……），虽说义龙可能不是道三的亲生子，但如果是呢？那浓姬又该多高呢？2.在日本有种草莓名为岐阜浓姬，产地就在岐阜（原美浓稻叶山城，也就是浓姬出生的地方），其颜色鲜艳，吃起来口感极佳，可以说是草莓中的极品，而日本人之所以将这种不论是外观还是内在都十分“美”的水果以浓姬来命名正是因为浓姬在日本人民的心里象征的就是表里如一、才貌双全的女性。

艳：美艳动人、眼神之中充满了无尽的诱惑，性感、美妙的身姿，在游戏中将浓姬如此设定为非就是给人以“美艳”的视觉冲击，让看到这个人物的所有第一感觉就是“艳”。再加上游戏中浓姬的个个称号都和“美艳”挂钩，比如“艳美的紫凤”“月界的嫦娥”等等，这又从更加说明了，“艳”就是这个游戏中浓姬的代名词。谈到历史，浓姬虽是美人，但却不是如《战国无双》中这般妖艳，历史上的浓姬更显出得是一种高贵的气质美，每个家臣看到她都是尊敬之中带着三分怕意，可以这样形容她“虽然美丽，但高贵气质中所散发出来的压迫感使得人们难以接近。”至于游戏中出现的另一个浓姬代表字“蝶”这个就很好理解了，浓姬本名为归蝶，在游戏中她的身边还会时常出现许多紫色的艳蝶。（忽略掉那两个飘羽毛的家伙吧……-_-b）

战国时期谜一般的传奇人物

杂贺孙市（公元1534年～？）

杂贺，这是日本战国时一个地区的名字，位于当时近江纪伊国，有着杂贺庄和铃木家的居城杂贺城，所以后来在近江纪伊国地区附近活动着的



火枪队后来就被人称作"杂贺众"。(另外一个说法是铃木家的火枪队被称为杂贺众)孙市，则是杂贺众首领的名字，一旦杂贺众中的某个人成了杂贺众的首领他便改名为杂贺孙市(日本其他很多宗族也是如此，以后的当主在继位时都要继承初代当主的名字)。除此之外另外一种说法便是"孙市"是当时使火枪的高手的一个统称。因为据记载，在日本的其他地方也发现过几个使火枪的高手也名为孙市，如果是这样的话杂贺孙市也就是杂贺地区的孙市了。关于杂贺众的由来有一种说法便是，在使用火枪之前杂贺众是一支十分优秀的冶炼师集团，后来随着火枪这种威力巨大的新式武器传入日本，杂贺众便成了一支即会制造火枪又擅长使用火枪的集团。杂贺孙市是杂贺众首领的名字，那在当时杂贺众的首领又是谁呢？在当时，杂贺众是效命于铃木家的，而铃木家当主铃木佐太夫的儿子铃木重秀则和杂贺众走得很近，并且跟随杂贺众学到了一流的火枪技术，成为了当时著名的火枪名人。虽无太多明确的史料记载过铃木重秀的一生，但现在很多人都已把铃木重秀认为是当时的杂贺孙市。其实这也是有理由的，铃木重秀后来改名为铃木孙一重秀，再加上他常年和杂贺众的人在一起人们便喜欢称呼他为"杂贺孙一"，而杂贺孙一在日文中的读音和杂贺孙市是完全一样的。铃木家所属的是法王本愿寺家，在第十一代法王本愿寺显如和信长长达十年的对决中铃木重秀带领着杂贺众几次都让信长吃了败仗，也正是因为铃木重秀可以完全指挥天下最强的火枪部队——杂贺众，所以后来人们更坚信他就是当时的杂贺孙市。本能寺之变后，羽柴秀吉开始夺取天下，在纪伊的攻略战中铃木佐太夫中了藤堂高虎之计切腹而亡，杂贺众被秀吉的大军击败，至于铃木重秀则厌倦了世上的争斗归隐了山林。传说杂贺众并无被尽数歼灭，有一种说法则是铃木重秀下一任的杂贺孙市投靠了秀吉并受封了二千石的领地，并且其还在后来的关原合战中击毙了德川家大将——鸟居元忠，另一种说法则是杂贺众的残部流浪到了奥州，并在伊达家当了火枪指导。总之不论是杂贺孙市还是在铃木重秀，他们的一切就像是被雾团缠绕着一样，总是似现非现，让人看得见但却摸不着。

击：射击、狙击、乱击，这就是杂贺孙市在《战国无双》中战斗时的几个主要动作，在战场上手持一把火枪的他自然不能和其他武将那样只使用"拳脚功夫"，因此"击"便成了他进攻敌人的最主要方式。身为火枪名人，在游戏中自然少不了他施展枪法的情节，狙击光秀，狙击信长，哪一次都是紧张感十足，同时也让玩家们着实地过了一把战国时代火枪名人"击"杀敌人的瘾。火枪＝射，"击"＝杂贺孙市，恐怕不需要我多说，这套公式就早已深入了每个《战国无双》玩家的心中了。除了《战国无双》杂贺孙市还在很多以战国为历史背景的游戏中出现，比如《鬼武者2》。不过不论在哪个游戏中，杂贺孙市的原型都是铃木重秀，他们虽造型不相同但却有着相同的性格，那就是：喜好女色，好酒，不拘小节，平时散散漫漫只有在遇到大事时才会认真起来。当然，不同作品的孙市，设定竟会如此雷同，这和历史上铃木重秀也是这种性格是分不开的。

石川五右卫门（？～1594年）

不知道各位是否接触过《鲁邦三世》这部作品（漫画、动画、游戏），里面那位拿着"斩铁剑"的武士便叫石川五右卫门，当然，他不是战国时代的那位大盗石川五右卫门了，而是他的第十三代子孙。不仅在《鲁邦三世》中有五右卫门的出现，著名游戏厂商KONAMI也推出过"《大盗五右卫门》系列"游戏，虽然这个游戏系列也不是直接以战国时代石川五右卫门的传奇故事作为故事背景，但主角的造型取材、性格塑造等都是来自于战国时代的大盗石川五右卫门。作为日本民间的传奇人物，石川五右卫门十分受百姓们的欢迎，他的传奇故事至今都被人们传颂着，为了歌颂这位敢于挑战强权的侠盗，艺术家们创造了各种各样的艺术作品，如歌舞剧《楼门五三桐》、《艳竞石川染》等等。

关于石川五右卫门的前半生是有许多种说法的，一说他是三好家石川明石之子，生于远江的滨松，原名叫真田八郎，其白天装成商人四处探听富户人家，夜里则进行偷劫；另一种说法则是石川五右卫门原为伊贺忍者跟随着百地三太夫学艺，在其19岁那年便学会了伊贺所有的忍术，后来他还杀死了百地三太夫的侧室并和百地三太夫的妻子一起逃出了伊贺，震怒的百地三太夫派出了伊贺忍者满天下的追杀石川五右卫门，但最终此事随着织田信长讨伐了伊贺领，百地三太夫下落不明而不了了之。相对前一种传说来说，人们还是更相信后一种说法，不过就算是五右卫门的前半生充满了谜团，各种传说让人难辨真伪，但他在后半生所做的一件惊天动地的壮举却是千真万确的。文禄三年（公元1594年）石川五右卫门为了盗取至宝——千鸟香炉（一说是为了暗杀丰臣秀吉）潜入了大坂城，后来因为千鸟香炉发出了鸟的鸣叫声惊动了秀吉和守卫们，石川五右卫门被赶来护驾的前田玄以当场抓获。同年八月二十四日，石川五右卫门在京都三条原处秀吉被处以釜茹之刑。烈日当头，京都的百姓们都来看这位盗被处于极刑，石川五右卫门被捆绑着扔进了滚烫的油锅……据说，当时被处刑的除了五右卫门以外还有他的全家老小。后来西班牙商人阿比拉·希伦在其所著的《日本王国记》中这样写到："伏见、大坂、界等地有一个数目达三四十人的盗窃集团，为首的15人被捕，被放到油锅中活活煎死。"在该书的注释中又见如此的字样："这是1594年夏天的事，被油煎的是石川五右卫门及其家属九人或十人。"



坏：如果能结合《战国无双》原画集中石川五右卫门的原画图看一下就不难理解"坏"这个代表字的意思了，画中的五右卫门站在屋顶大喝一声，只见房子的瓦片已是满天飞舞。没错，正如所想，此"坏"便是破坏之意了。回到游戏中，在游戏里只有石川五右卫门会破坏障碍物的特技，再将石川五右卫门的人物造型与剧情中他的潜入手法结合起来看一下，便会深刻地感觉，他那根本不是去偷东西而是去抢东西搞破"坏"啊！最后提一下，石川五右卫门在游戏中常说的台词："绝景かな！"就是出自他当年登上了南禅寺的山门后大喊的一句话："绝景かな、绝景かな、春の眺めは值千金とは小さなたとえ、この五右卫门の目からは值万两。"（绝景啊！绝景啊！如果说春天的景色可以值千金的话，那么我所看见的春景则可值万金啊！）

出云阿国（？～？）



歌舞伎最早起源于日本神社为死者举行御灵会时巫女们所跳的舞蹈，后来这种舞蹈便发展成了在当时流行全国的风流舞，而歌舞伎则就是在风流舞的基础上演变而来的。大约是公元1598年左右，出云神社中一位名为"阿国"的巫女开始为了筹集修复神社的资金而四处流浪演出。凭借自身出色的舞技，阿国和她的剧团受到了各地民众的欢迎，就这样在短短一两年的时间内出云阿国和她的舞蹈在全日本已小有名气。阿国的舞蹈虽然受到民间百姓的欢迎，但在大多王孙族眼里阿国所跳的舞蹈只是路边艺人的杂耍，根本不能登大雅之堂，为了改变这一现状阿国将自己的舞蹈套路进行了调整并且还试着在舞蹈表演中借用了能舞的舞台，融入了很多能舞的要素，经过阿国的反复推敲演练，终于，日后风靡全日本的歌舞伎的雏形形成了。在京都四条原一场盛大的歌舞会上，女扮男装的阿国和她所创造的歌舞伎征服了在场的所有人，就连那些王孙贵族也被阿国那艳丽、柔美的舞姿所吸引，从此阿国和她的歌舞伎便成了当时日本文艺界的神话。阿国去世后，歌舞伎并没有没落、失传，经过后世代代舞蹈家的改良和创新，在德川幕府统治下的300年中歌舞伎得到了最大的发展，在后来歌舞伎还取代能舞成为了日本的国粹并走向了世界艺术舞台。作为日本国粹的始祖，阿国和其他战国传奇人物一样也有着各种各样的传奇故事：阿国是出云神社的铁匠中村三石卫门的女儿，年幼时的她便做了出云神社的巫女，在其20岁那年便为了筹集修复神社的资金而远离家乡。多年的努力，在京都的一场歌舞会使得阿国扬名天下，庆长五年（公元1600年）成名后的她被招进宫为阳成天皇的女御近卫表演了和·户舞蹈并获得了天皇的赞许。晚年的阿国回到了出云神社，用自己一生筹集的钱将神社修整了起来，了结了毕生心愿的她没过几年便去世了，享年87岁。为了纪念阿国，日本邮政公社发行的面值80日元的歌舞伎诞生400周年纪念邮票中有一枚邮票上的图案就是阿国的形象，而这枚邮票中阿国的形象则是出自是出光美术馆收藏的"阿国歌舞伎图屏风"。除了日本官方，在民间和文艺圈也有很多纪念阿国的活动和反映阿国一生的文艺作品，比如在阿国故乡岛根县举办的复原阿国歌舞伎活动，出云神社每年都要举办的"阿国奉纳舞"。出云阿国传奇的一生为日本留下了宝贵的艺术遗产，所以在日本不论是哪个阶层的人对她都充满了喜爱和尊敬。

舞：一提到阿国便会想到舞蹈，舞蹈也就是阿国的一切，用"舞"来代表这位歌舞伎的始祖是再适合不过的了，在游戏中的阿国更是为舞而生、以舞而战。京都、大坂、伊势长岛、川中岛、安土城，在这些个硝烟弥漫的战场上阿国用美丽的舞姿化解了多少人的戾气，使他们忘却了争名夺利的世俗之心，一心向往和平安定的新生活。或许在阿国的心里出现一个大家和睦相处、共歌同"舞"的时代才是她最大的心愿。《战国无双》中阿国的造型客观地说是与历史上阿国有着较大出入的，歌舞伎的演出者通常都是要浓妆艳抹的，而当时阿国之所以能一炮走红和她让人惊艳的容貌是分不开的。可能是为了避免和艳丽造型的浓姬发生冲突，在此阿国便被设计成为了一副清秀纯朴的样子。虽说一开始清秀纯朴的阿国有些让人难接受，但当深入了《战国无双》阿国的剧情中便会觉得这位憨厚可爱的傻大姐还是很有魅力的。

游戏中原创的人物

女忍者（？～？）

在战国时代基本上每个大名家都会有支持他的忍者组织，比如在今川义元还在世时伊贺忍者众便是支持今川家的。女忍者虽然只是个原创人物，但从游戏中真田幸村和她的剧情可以看出他们的关系并非一般。那么在历史上真有这一位女性吗？答案是没有的，历史上幸村除了自己的妻子——安岐以外并无和其他的女性有过暧昧的关系，不过到了艺术家的笔下就算是正直的真田幸村也会被扯进一些风花雪月的事中。比如在池波正太郎所著的《真田太平记》中真田幸村便和一位叫阿江的女忍者产生了暧昧关系，而他们之间的第一次见面竟然是在阿江洗澡之时……女忍者？洗澡？《战国无双》中的女忍者不就是爱洗澡吗？难道……对，《战国无双》中女忍者的原型很可能便是这位叫做阿江的女子了，难怪在游戏中她和幸村的关系会如此暧昧，甚至在她和幸村的几个结局中两人还走了一起。当然《战国无双》中的女忍者是阿江只是一种说法，因为从历史的角度上来说，在当时户隐忍者众和真田家是相互支持的关系，不仅如此户隐忍者众的头领——出浦盛清和真田幸村还是忘年之交，所以《战国无双》中的女忍者也很有可能是户隐忍者众之一。但是，不论如何深研细究，原创人物总还是原创人物，就连光荣也没有给出任何更加详细的资料甚至在角色起名上就简简单单地使用了"女忍者"一笔代过，不过如此做法也并无不好，毕竟这样就给了玩家一个可以去想像的空间，可以去自己理解这位原创的人物内心。

杀：和同是忍者的服部半藏一样，女忍者的使命也是灭杀、暗杀，而在此用"杀"来作为女忍者的代表字意就在于要和忍者最强传说的服部半藏区分开来，毕竟之前的半藏已占用了"灭"，所以女忍者便干脆取用了灭杀的"杀"字，这样将游戏中两名忍者角色结合在一起便是忍者杀敌的最高境界了。

《战国无双》中的剧情大部分都是虚构的，正所谓是七分虚三分实，既然这本身就不是一个严肃的历史游戏，其中有些虚构和恶搞的成分也是完全可以理解的，所以，各位深通战国史的玩家则不必与它较真，大可把它当做另一部战国史看待就行了；而不是太理解战国史的玩家可不要将游戏中的剧情当做正史来看，想了解正史的话最好还是去查阅一下相关书籍，或是……看看此篇拙文也多少会能了解一些。(^_^b)

文末放上一篇信长公常吟道的《敦盛》，此和歌中的各种情怀，还请大家细细品之：



人间五十年，与天相比，不过渺小一物。看世事，梦幻似水。任人生一度，入灭随即当前。此即为菩提之种，懊恼之情，满怀于心胸。汝此刻即上京都，若见敦盛卿之首级！放眼天下，海天之内，岂有长生不灭者。

P.S.文中多次出现的"秀吉"：原名木下藤吉郎，后改名为羽柴秀吉，官拜太阁后又被赐姓丰臣秀吉。文中的秀吉便是指他，因为年代不同，所以他的姓氏也会不同。

小编与上帝

我们杂志社的一位非编为《游戏·人》想了一句广告词：游戏人生游戏人。最初听到这句话时只是笑了笑，过了很久之后才悟出这句话有两重含义。像我这种俗人在第一时间会理解成"游戏人——生——游戏人"，而看到胜负师为本辑《游戏·人》忙得不眠不休时才理解了这句话的第二层含义："游戏人生——游戏人"。果然是"文章本天成，妙手偶得之"！

《游戏·人》通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社《游戏·人》收 邮编：730000 Email：gamer@ucg.com.cn

上海 杨俊：作为为数不多的TV GAME杂志，我一直觉得UCG做的不错！在我看来，UCG的众小编们各个都有自己的专长，这对于一本杂志很重要。我觉得贵刊的其他产品都很不错，我尤其喜欢《游戏·人》。我想对《游戏·人》的小编们说："《游戏·人》是那种永远都不可能人人喜欢的东东，但也是永远都会有一部人人支持的东东，因为那是与一个人的价值观、人生观相联系的。PC游戏界有暴雪，人称'暴雪一出，必属精品'。所以我认为《游戏·人》也应该走精雕细琢的路线，不求快，但一定要好。

《游戏·人》作为一本讲述游戏文化的杂志，其局限性是很明显的。虽然不可能人人喜欢，不过我们会不断努力，使得喜欢它的人越来越多的。在此也希望大家多多支持。

二五八万：上辑《游戏·人》里，给人印象最深的文章，当属DB兄的游人小说《沉重的鸿毛》。以前看过不少DB兄的文章，这种小说还是第一次看到。小说所描述的故事果然沉重，特别是像我这样的玩家看过后更是深有体会。我对当时上海良好的游戏氛围羡慕不已，更为茅晓东的遭遇感到无限的伤悲。希望这次还能看到这样的绝妙好文。

《沉重的鸿毛》受到大量游戏"老鸟"们的好评，看来果然是悲剧最感人啊。我个人也是相当喜欢这篇文章的。

友善的鲨鱼：下学回家重新格了c盘装了系统，当联好网络后第一个网页就打开eyou

1. 看到有新邮件——？

2. 看到发件人是UCG——!?

3. 看到前面鼓励的话——>_< （以为没戏了）

4. 看到后面——^O^（张着大嘴整整3秒，觉得天旋地转——天哪，我的稿子UCG要了！ahahahaha）

在此郑重的感谢胜负师编辑大人，您的支持给了我继续"杀阵"下去的勇气，我一定继续努力，谢谢！真的谢谢！

看到你的来信，想起了我当年的情景，可以理解。你第一次投稿就被采用，运气和实力都很不错啊！以后发挥自己的特长，继续努力吧！

上海 张鹏举：《游戏·人》的软肋还是CD啊！上次那个SCE游戏音乐专辑创意不错，可惜做出来后感觉平平，一些音乐原来就已经送过了。据我所知，SCE游戏的音乐是最强的，不知道下一次的厂商专辑还能做成什么样子。要我说的话，还不如老老实实送某游戏的专辑算了。友情提醒：再做这种专辑时可以参考《KONAMI10周年纪念》CD。那张CD里面简直无所不有：经典的有《MGS》和《月下夜想曲》，好听的有《任性的桃天使》，FANS向的有《心跳》的N首……

本来这辑CD有N种企划案的，不过最后还是采用了大杂烩的方式。CD的曲目实在是太"众口难调"了，为此我们不得不走最大众化的路线。好在最近一段时间好听的歌曲不少，相信本辑赠送的CD一定会让大部分读者满意的。

chen0701s：请问《游戏·人》第六辑的封面人物叫什么？以后能刊出她的名字吗？永远支持编辑们！杂志越做越好！一定要回复我啊！

她的名字是松浦亚弥。她才出道三年，便已经在日本红得发紫。今年年初还出了一本书，专门讲述自己成名的经过，是所有想要进军演艺圈的年轻少女的必备圣经。

小蕾子：这辑《游戏·人》的文章都很精彩！用一句话来评价就是："资料的都资料，搞笑的都搞笑，文学的都文学"。也就是说，评论性的文章资料性都很强，很方便我们收集资料。搞笑类的文章都具有搞笑的才能，而有些文章也很值得欣赏。每次买完UCG后总会在班上传阅，这次也不例外。大家看完之后无意间说起了自己认为最搞笑的文章，喜爱"网王"的同学当然支持网王的同人，也有认为"Don't touch"最高，我则认为"邪道攻略"的《FF Ⅷ》攻略兼具实用与搞笑，无疑是本辑的最爱之文了。不管怎么样，这期杂志给我和我的同学们带来了轻松，让我们这些平常不能玩游戏的高二苦学生能开怀一笑，也是小编们所期望的吧！（泪）

小蕾子对上一辑《游戏·人》不吝自己的褒美之词，不过对于《游戏·人》目前还存在的问题，小编们自是心知肚明。现在的《游戏·人》还有不少需要改进的地方，相信以后会更好。

天津 钱亮：上期赠品竟然是彩京画集，无语了……强烈要求以后《游戏·人》永远送画集！而且现在画集的成本是远远不够的，一定要加大加厚，还要换纸，这样才有收藏感！我敢说，只要你们这样做，就一定会销量翻番的。

上辑赠送的彩京画集较受好评，这是小编们没有预料到的。因为彩京游戏曲高和寡，玩的人不多，不过看来大部分玩家对于好看的画都是没有免疫力的。至于今后是否就此顺势转为只送画集，这点还有待商榷，具体情况还得看看读者们的这一辑赠品的反应。

北京 刘乐：我只看了3辑《游戏·人》，不过也算是看出了一些门道。似乎每辑都会有一个《游戏机实用技术》全体小编们参予的栏目，像上一辑就是《众小编的2003年度最意外游戏》。不知道这一辑是什么。我这里顺便列了几个觉得可行的方案，希望能够有所帮助：游戏中令众小编最感动的一幕、众小编最喜欢的游戏角色（可拆成男、女、动物和无机物）、众小编最不喜欢玩的游戏类型、众小编最喜欢的动漫作品（可拆成动画和漫画）、众小编最喜欢的游戏（这个不知写过了没有）、众小编最喜欢的游戏公司、众小编最喜欢的游戏台词……

感谢你的大力支持。这辑的特别企划是众小编最喜欢的女性游戏角色，你正好也有一个这样的创意，果然是"读编"所见略同呢！

福州 郑从祖：上辑《游戏·人》中给人感觉最怪的就是那篇关于《零》的文章，评论不像评论，攻略不像攻略，实在是太不和谐了，特别是最后还附上研究，这似乎更适合放到《游戏机实用技术》上，而不是用来占我们《游戏·人》宝贵的页面。每辑《游戏·人》只要有一篇邪道攻略就可以了，真正的攻略还是拿走吧！

意见收到，今后一定会注意的。另外有些读者提出了邪道攻略的实用性问题，这个确实很难保证。没有长时间的积累，很难迸发出一篇可以称为"邪道"的攻略来。如果大家想看新游戏的深度研究，建议还是看《游戏机实用技术》吧！

衡阳 刘岳：我是从第四辑才开始买《游戏·人》的，一直都在寻找前几辑。天可怜见，前两天看到最新的《游戏机实用技术》里居然说第一辑《游戏·人》有售，我仔细看了看，确认无误后火速汇款。在此想问到底还有哪几辑《游戏·人》可以邮购，不然错过的话我会抱憾终生的。

到截稿前为止，现有第三辑、第四辑、第六辑可供大家邮购，欲购从速哦！想邮购的朋友，可以注意一下《游戏机实用技术》每期"读编往来"里的邮购信息，上面已经写得很清楚了。

游戏人档案：Cheryl Austin

个人网址：http://www.studiodink.com/

这次要为大家介绍一位美国画师，她的名字叫做Cheryl Austin。她曾经供职于MIDWAY，并参与制作过《真人快打》(MORTAL KOMBAT)。目前她是EA的3D美工，还参与过《指环王3 国王归来》的角色绘画制作工程。

比较难得的一点就是，虽然她是一位美国人，但她却非常喜欢日式游戏。这使得她笔下的人物中有很多都是日式游戏中的角色，比如大家熟悉的《真·三国无双》。进入她的画廊后，赫然可以看见“DYANASTY WARRIORS”的选项——美国人嘛，自然把《真·三国无双》叫成《DYANASTY WARRIORS》。往下看还会看到“SAMURAI WARRIORS”的选项，这是《战国无双》。虽然《战国无双》的美版还未推出，她就已经开始画了。

除了“无双系列”外，像《街霸》、《KOF》、《灵魂能力》等游戏她都很感兴趣，想当初我就是因为找《灵魂能力》的图才找到这个站点的（偷笑）。由于她毕竟是一位美国人，所以她笔下的日式游戏角色都带有一种日本同人所不具有的特殊气质，这也是她最厉害的地方。好了，废话就不多说了，让我们来看看她的作品吧！





▲虽然《战国无双》美版尚未发售，但照画不误。帅帅的明智光秀大人自然是女性的最爱了。



▲《灵魂能力》中的香华和成美那。原来美式的Q版风格一样能够如此可爱啊！



▲诞生于美国画师笔下的张某人，不过气质还是一点也没变，看来作者玩这个游戏一定玩了很久。



▲2代的周瑜。早在2代的时候，作者就已经关注了这款游戏了。作为一名美国人来说，确实相当难得啊。

游戏佳人征集活动

从《游戏·人》第一辑面世到现在，我们的读者中女性玩家占据了相当一部分，而撰稿队伍中也不乏女生加盟。我们的“游戏佳人征集活动”也得到了女性读者朋友们的热烈支持，欢迎大家继续参与。最终评选出的优胜者将会获得丰厚的奖品，并有机会出现于内文神秘栏目中甚至直接成为《游戏·人》的封面女郎！如果身为女性玩家的你对自己有信心，那么就请按照下面的要求将相片发来，说不定会有意外的惊喜哦！

我们收到了许多女性读者和玩家的相片，但相当一部分并不符合规格要求，其中虽然不乏美女，却无法刊登，实在是遗憾啊……希望今后投递相片的读者一定要注意下面的规格要求哦！

相片及附件要求

·可以是普通生活照片、Cosplay相片或经过处理的艺术照片

·提供的相片数量在3张或3张以上

·附自我介绍文字500字以上

·提供真实姓名，详细联系地址

传统相片要求

·扩洗为15CM宽（长宽比近似为3:2时）的大幅相片，加等大纸板于信封内防止折叠

·画质尽可能清晰锐利，颜色饱和

·邮寄地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 《游戏·人》收 邮编730000

数字相片要求

·至少300万像素，最好500万像素

·拍摄时注意打光，尽可能使用ISO100或以下的感光值以减少电子燥点。

·电子邮件地址：gamer@ucg.com.cn 注意邮递大容量相片时请预先发邮件联系并附相片缩略图，我们会提供直接传递的方式。友情提醒，邮箱容量与最大邮件容量不是相等的。



Dicky



Monie

文：胜负师　协力：猫太

《游戏·人》第七辑音乐CD介绍

01 《FF X -2 国际版》主题歌 Real Emotion（FF X -2 Mix）

演唱：JADE

《FF X》、《FF X 国际版》、《FF X -2》、《FF X -2 国际版+最终任务》……全球1000万的销量使“《FF X》系列”已然成为PS2时代RPG的代表，成就了又一个神话。对于《FF X -2》的主题歌《Real Emotion》，想必大家早已耳熟能详，很多人也是通过这首歌认识幸田来未的。不过《FF X -2 国际版+最终任务》起用SWEET BOX旗下的JADE来重新演绎的《Real Emotion》倒也别有一番风味。这首舞曲在JADE组合鲜亮的嗓音下被全盘西化，亚洲流行乐的气息在娴熟的欧美演唱技巧前也被驱散，不过与幸田来未版相比依然各有千秋，有兴趣的朋友可以好好对比一下。

02 《FF X -2 国际版》插曲 1000 Words（FF X -2 Mix）

演唱：JADE

I know that you're hiding things,
Using gentle words to shelter me.
Your words were like a dream.
But dreams could never fool me,
Not that easily.

I acted so distant then,
Didn't say goodbye before you left.
But I was listening,
You'll fight your battles far from me,
Far too easily.

"Save your tears 'cause I'll come back."
I could hear that you whispered as you walked through that door,
But still I swore
To hide the pain,
While I turned back the pages.

Shouting might have been the answer,
What if I cried my eyes out and begged you not to depart?
But now I'm not afraid to say what's in my heart.

'Cause a thousand words call out through the ages,
They'll fly to you,
Even though I can't see,



I know they're reaching you,
Suspended on silver wings.

Oh a thousand words,
One thousand embraces,
Will cradle you,
Making all of your weary days seem far away.
They'll hold you forever.

Oh a thousand words
Have never been spoken
They'll fly to you
They'll carry you home and back into my arms
Suspended on silver wings ohhh

And a thousand words
Call out through the ages
They'll cradle you
Turning all of the lonely years to only days
They'll hold you forever

《千言万语》虽然只是一首插曲，但是在游戏中却有着不输主题歌的地位，配合尤娜在雨中演唱的那段精美CG，这首慢板情歌不知打动了多少FANS。《FF X -2 国际版+最终任务》中这段CG进行了重新制作，因此《1000 Words》的韵味也会有所不同。演唱者同为JADE，由于歌曲颇为抒情，她们在演唱上更注重音色以及技巧上的配合，高潮部分间隔吟唱更显欧美风尚。与幸田来未版相比，JADE版更像是个Mix，转音转调等小技巧的运用非常多，但相当自然，应该说JADE版更华丽一些。这可能就是母语歌手的优势所在吧。

03 《FF X -2 最终任务》ENDING 君へ

演唱：青木麻由子（尤娜）



这是将《FF X -2 最终任务》通关后才会在耳边响起的歌曲，如果不是Gamehalo曾将其收录，相信听过的朋友并不多。官方剪辑的MV配合这一首由BGM改编而成的歌曲，可以为系列FANS带来总结性的回忆。此次拿来单独聆听，不知道会不会有同样的效果呢？虽然尤娜的声优青木麻由子小姐不是专业的歌手，在嗓音和演唱技巧上还有所欠缺，不过发自内心的深情演唱与舒缓优美的曲调相结合，完全可以弥补这方面的不足。希望《君へ》（给你）是“《FF X》系列”的一个完美句号，而不是省略号。（《FF X -3》要是哪天宣布要推出，可能我会对其表示质疑吧。）

04 《鬼武者3》——左马介主题曲

作曲：Akari Kaida、Hideki Okugawa、Kouta Suzuki

“《鬼武者》系列”的音乐以气势磅礴著称，一代主题曲的交响乐风格就曾倾倒过无数人，大气的音乐给人以历史感与使命感。就算记不起二代的音乐特点，那首颇为阳刚的《俄罗斯罗盘》应该还能让各位记忆犹新。那么三代的音乐中有什么代表曲目吗？无疑便是这首《Samanosuke's Theme》，可以说，这是游戏中最具旋律感和最耐听的曲子。本曲是本能寺的BGM，乐曲的结构较为完整，在配器上采用了和乐器与西洋乐器相结合的形式，打击乐的运用十分丰富，使乐曲的节奏感也十分突出，展现了左马介的不屈斗志。整体风格有些类似《灵魂能力》中的BGM《BRAVE SWORD，BRAVE SOUL》，是可以让人振奋的乐曲。



05 《影之心II》ENDING——月恋花

演唱：谏山实生

消えてゆく狭间に
kieteyukuhazamani
生まれくる奇迹が
umarekurukisekiga
それぞれの心の
sorezorenokokorono
指す场所へ导く
sasubasyoemichibiku
私に出来ること
watashinidekirukoto
静かに满ちてゆく
shizukanimichiteyuku
夜を照らす月のように
yoruwoterashichikinoyouni
あなたを见守るの
anatawomimamoruno
その深いあなたの想いを
sonohukaianatanoomoiwo
あなたの求めてる绊を
anatanomotometerukizunawo
手繰り寄せて光となるのなら　私は
taguriyosetehikaritonarunonara wotashiwa
祈っている
inotteiru
あなたが会いたいと愿う
anatagaaitaitonegau

人の邻で目覚める朝を
hitonotonaridemezameruasawo
迎えられるように
mukaerareruyouni

微笑みあえる幸せを
hohoemiaerushiawasewo
共に生きてゆける喜びを
tomoniikiteyukeruyorokobi
同じ风感じてゆけるのなら 私は
onazikazekanziteyukerunonara wotashiwa
Ah あなたの心に
Ah anatanokokoroni
触れられなくても
hurerarenakutemo
どんな形の爱でもかまわない
donnakatachinoaidemokamawaai
側にいられるのなら
sobaniirarerunonara

散らばってく 人は
chirabatteku hitowa
时をこえ また结ばれてゆく
tokiwokoe matamushubareteyuku

Ah あなたを あなたを
Ah anatawo anatawo
守ってゆきたい
mamotteyukitai
あふれる想い
ahureruomoi
この胸の中に しまって
konomunenonakani shimatte
Ah いつか来る 幸せを
Ah ichikakuru shiawasewo
抱きしめて生きる
takishimeteikiru
今は静かに 瞳闭じよう
imawashizukani hitomitoziyou
また会えるから
mataaerukara

以钢琴为歌曲的开始，最后以钢琴结束——这便是来自《影之心 II》的ENDING《月恋花》。从歌曲里面，我们除了听到一段段由小提琴弦震动而发出的旋律外，还能感受到歌曲中带给聆听者的信息——忧伤中夹杂着一丝激动人心的声音。今年24岁的谏山实生不但用自己的优美歌声来演绎这一首《月恋花》，还为《影之心 II》所描绘的波澜壮阔的故事作了一段伤感的注脚。从小便对音乐有着浓厚兴趣的谏山实生通过钢琴学到了绝对的"音感"，那就是将脑海中的音乐直接传送到手指上，用钢琴把其完美地演绎出来。如果你还不太相信，那么你一定要仔细倾听这首忧伤的《月恋花》了。



06《波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险》ENDING——樱见丘

演唱：Local Bus

歌曲的作者在写下这首歌时，是要表达当身边最重要的人离去时，那种极度想念的心情。在寂静的晚上，一个人坐在山丘上，眺望着远处的夜空，那里仿佛浮起了一幕幕过去在一起的幸福日子。而这首歌出现在《波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险》最后，也为了衬托出露娜失去母亲的那一份思念之情。从动画版的《波波罗古罗伊斯》到最新的本作，每一作中的歌曲都具有极高的评价。而这首由Local Bus主唱的《樱见丘》是否也能把你带到游戏中充满童话色彩的世界中去呢？



07《召唤之夜 3》主题歌 太阳が呼んでいる

作曲：藤田千章 作词：藤田千章 主唱：加藤いづみ

何处へでも行くよ
Dokoe demo yukuyo
燃え滚る思いを探しに
moe tagiru omoiwo sashini
无限大に广がる
Mugendaini hirogaru
暗冥を焼き尽くしてしまうために
kurayamiwo yakitsukushite shimau tameni
ありったけの勇气だけ
Arittakeno yukidake
掻き集めたら急いで
kekiatsumetara isoide
旅立つよ
Tabidatsuyo
まるで仆らは shooting stars
marude bokurawa shooting stars
心无い嘘は时代迟れ
Kokoronai usowa zidaiokure
"ほんとう"を探しに
"hontou" wosagashini
久远の乐园には
Kuonno rakuenniwa
その场凌ぎじゃ
sonobashinogija
辿り着けないだろう
tatoritsukenai darou
袭い 欷 腸挨升 Osoikakaru arashini
背を向けたら途端に
sewomuketara todanni
大切な梦ははかない mirage さ
daisetsuna yumewa hakanai miragesa
太阳が呼んでるから
Taiyoga yonderukara
空の果てだって
soranohate date
焦がす仆らの爱は
kogasubokurano aiwa
决して负けない
keshite makenai
大丈夫信じていこう
Daijobu shinjiteyukou
この痛みこそ明日の笑颜だと
konoitamikoso asuno egamidato
女神达の声がするんだ
megamitatinokoega surunda
太阳が呼んでるから
Taiyoga yonderukara
时が止まったって
tokiga tomattatte
热い仆らの爱は
atsuibokuranoaiwa
决して消えない
keshite kienai
传说の战士でいこう
Densetsunosenshide yukou
たったひとつの祈りを
tattahitotsuno negaiwo
胸に抱き
munenitaki
七つの海を
nanatsunoumiwo
越えていくんだ
koeteikunda
そしてきっと
Soshite kitto
そこが utopia
sokoga utopia

虽然这首《太阳が呼んでいる》在整首歌曲中并没有出现较大的节奏变化，但加藤小姐那纯净的歌声把整首歌的气氛给烘托了出来。整首歌以奇幻和清爽的风格明确了《召唤之夜3》的世界观——充满幻想色彩的召唤世界。对本作接触不深的玩家可能不知道加藤いづみ同样是《召唤之夜2》的OPENING《光の都》的演唱者。她为同一个系列唱下了两首主题曲，但并没有因为时间的推移而影响了作品的质量。也许大家在按下START键开始游戏之前，就已经被这首风格奇丽的歌曲给吸引住了。



08《索尼克英雄》主题歌 SONIC HEROES

演唱：Crush40

What goes up must come down
Yet my feet don't touch ground
See the world spin upside down
A mighty crash without a sound
I can feel your every rage

Step aside I'll turn the page
Breakin'thru your crazy maze
Like a laser beam my eyes on you

Watch me rule the night away
Watch me save the day
Feel my storm is getting close
Headed your way

Sonic Heroes
Sonic Heroes
Bind you confine you defying your reign
Sonic Heroes
Sonic Heroes
Setting the stage for a heroes parade

I won't even hesitate
A second left to alter fate
And you try to strike but a bit too late
Got you hooked by my own bait

Watch me rule the night away
Wacth me save the day
Trapped by your own crazy dream and you can't wake

Sonic Heroes
Sonic Heroes
Bind you confine you defying your reign
Sonic Heroes
Sonic Heroes
Setting the stage for a heroes parade

You can bet here ain't no doubt
As the words spill from the mouth of a hero
I can chase another day
Fight you all the way
Like a hero

And together we stand tall no matter how
No one can bring us down

Hey

Sonic Heroes
Sonic Heroes
Bind you confine you defying your reign
Sonic Heroes
Sonic Heroes
Setting the stage for a heroes parade
Sonic Heroes……

速度、快感与激动人心，我想只有SEGA的形象代言人索尼克才能给予众多玩家这样的感觉。但无论一个游戏有多么好的系统和画面，一旦失去了背景音乐的衬托就等于一位失去了手臂的指挥家一样，根本无法将最精彩的内容完全表达出来。Crush40这支乐队或许很多玩家都会觉得十分陌生，其实早在DC版《索尼克大冒险2》中已经出现在“TEAM SONIC”的主题歌曲中。这次再度为《索尼克英雄》演绎了这首名为《SONIC HEROES》的主题歌曲，让玩家在进入游戏后立刻能感受到游戏的刺激气氛。这种为游戏量身定制的主题歌，或许才能真正展现游戏音乐真实的一面。



09《FF IV》BGM——Theme of Love

作曲：植松伸夫

到2005年春天，就能在日本小学生的音乐课本上看到一首名为《Theme of Love》的乐曲，而这首曲子则是大名鼎鼎的“《FF》系列”第4作中的一首非常著名的BGM。如果您已经回忆不起曲子的旋律，那么就请仔细聆听，回想一下当年玩《FF IV》时男女主角细语时的情景。如果您对于本曲的身分有所好奇，那么只要能沉浸于如此优美的乐曲之中，那么您就会觉得这样的一首曲子被收录到音乐课本中几乎是顺理成章的事。《Theme of Love》成为音乐教育范本又一次证明了《FF》的经典与大众化程度，《FF》的传奇或许并没有终点。



10《战国无双》主题歌——Be the One

演唱：BoA

Shake your heart
いまためらったり迷ったり
imatamtattarimayottari
しなくってもいいんじゃない？だって
shinakuttemoiinzyanai datte
一度つきり二人っきり
ichitokkirihutarikkiri
思いっきり be the one
omoikkiri be the one

こわがってる？ドキドキする
kowagatteru dokidokisuru
戸惑ってる场合じゃないのに
madohitterubaaizyanainoni
时计は止まらない
tokiwatomaranai
こんなんじゃ终われない
konnanzyaowaranai

なにげに shy boy？
nanigeni shy boy
このまま good night？
konomama good night
ハンパなままで go home？
hanbanamamade go home
ねえっ！ホントにいいの？
nee hontoniiino

＊冲动的でもいいんじゃない？ please
syoudoutekidemoiinzyanai please
突然でかまわない
tochizendekamawanai
shake your heart, shake your heart
目を觉まして move
mewozamashite move
いますぐに don't heave a sigh
imasuguni don't heave a sigh
感情だけが焦ってない？ freeze
kanzyoudakegaasettenai freeze
状况がわかってない！
zyoukyougawakattenai
Take a chance, take a chance
逃しちゃダメ if
nogashichadame if
You want you will be the one

なぜキミを意识する？
nazekimiwoishikisuru
理由なんていらない
riyunannteiranai
わがままでかまわない
wagamamadekamawanai
目的は be the one
mokutekiwa be the one

手段なら选ばない
syuudannaraobanai
谁かも狙っているから
darekamoneratteirukara
取りあったり取られたり
toriattaritoraretari
夺ったりもするんじゃない？
ubattarimosurunzyanai

いましかない say yes
imasikanai say yes
赌けるしかない tonight
kakerusikanai tonight
もう止められない two hearts
moutomerarenai
Nothing gonna stop me, nothing gonna stop you

＊证明できることってない？ please
syoumedekirukotottenai please
それくらいわかんじゃない？
sorekuraiwakanzyanai
Shake your heart, shake your heart
走り出して hay！
hasidasite hay
その胸に don't tell a lie
sonomuneni don't tell a lie
抽象的ならあってないよな
syousyoutekinaraattenaiyona
あいまいなるミライ
aimainarumirai
Take a chance, take a chance

カタチにして so!
katachinisite so
I trust you will be the one

Woo shake your heart babe
I know you wanna be
Woo woo here we go now
You know i wanna be
Woo woo here we go now
Nothing gonna stop us

由本辑《游戏·人》封面女郎演唱的《Be the One》相信《无双》系的FANS应该并不陌生。宝儿虽身为韩国人，却在日本闯出了一片天空，现在已经跻身于日本一线女歌手行列的她，如果仅凭美貌显然是无法踏上成功之路的。《Be the One》是比较能体现宝儿音乐特点的歌曲，因为有着出色的舞蹈功底，宝儿最擅长演绎节奏感强劲的舞曲，对与这类歌曲的把握方面可谓驾轻就熟。这首时尚化的歌曲事实上与《战国无双》所表达的历史氛围并不相符，不过相信宝儿的人气也为本作的百万销量锦上添花了吧。

11 《真·三国无双3 帝国》
ENDING —— EVER FREE

作词：尾崎雪绘　作曲：饭冢昌明
演唱：立木文彦 & 森川智之

《EVER FREE》是一首十分欢快的歌曲，而这样的歌曲出现在《真·三国无双3 帝国》中让人有些意外。两个男声的演唱颇为阳光，让人有正在户外运动的感觉。这样的歌是不是更适合《网球王子》啊？（笑）不过《帝国》的ENDING中配合着这首欢快的歌曲，播放的是一些十分有趣、幽默甚至是搞笑的场面，让人将游戏中激烈的战事暂时抛到一边。现在游戏中的歌曲由男歌手演唱的真是越来越少了。这回一上就是两个，还请大家还是多支持一下。



12 《星之海洋EX》主题歌
TO THE LIGHT

演唱：八反安未果
作词：Kentaro
作曲／编曲：叶山拓亮
チャンネルすぐに 変えちゃうみたいにね
channeru suguni kaecyaumitainine
目の前のリアルから 逃げてた
menomaenoriarukara nigeteta
自由の意味も きっとまだ知らずに
jiyuunoimimo kitto madashirazuni
见えないルールが缚るよ
mienairuuru ga shibaruyo

确かめたくて 私だけにできる未来を
tashikametakute watashidakeni dekiruashitawo
立ち止まれないから 隠れた太阳 呼び起こして
tachitomarenaikara kakuretataiyou yobiokoshite
Go to the light 谁よりも热い情热を 胸に笑かせたい
Go to the light dareyorimo atsuijyounetruwo muneniwarakasetai
远い梦さえも照らしだす どこにいても
touiyumesaemo terashidasu dokoniitemo
Go to the light 悔しさもぜんぶ刻める 强さを抱いて
Go to the light kuyashisamo zenbukizameru tsuyosawodaite
几つの夜明けもこえてく
ikutsunoyoakemo koeteku
「私」という在り处 见つけるため
watashitoiuarika mitsukerutame

きっと谁かに 认めてもらっても
kitto darakani midometemorattemo
この旅に终わりなんてないんでしょ
konotabiniwowarinantenaindesyo

缲り返される プロセスと结果に
kurikaesareru purosesutokekkani
伸ばしたこの手 しびれても
nobashitakonote shibiretemo

変わることない プライドだけには嘘つけない
kawarukotonai puraidodakeniwa usotsukenai
この先迷っても 辿り着きたい场所がある
konosaki moyottemo tadoritsukitaibasyogaaru
Go to the light いつでも从顺な 大人にきっとなれなくて
Go to the light itsudemojyujyunna otonanikittonarenakute
笑い飞ばされても 信じたい「私」がいる
waraitobasaretemo shinjitai watashigairu
Go to the light リセットできない 二度とはこない青春を
Go to the light risettodekinai nidotohakonaiseisyunwo
言い译でうめないように 惜しまない力 味方にして
iiwakedeumenaiyouni osimanaichikara mikatanishite

确かめたくて 私だけにできる未来を
tashikametakute watashidakenidekiruashitawo
立ち止まれないから 隠れた太阳 呼び起こして
tachitomarenaikara kakuretataiyou yobiokoshite

Go to the light 谁よりも热い情热を 胸に笑かせたい
Go to the light dareyorimo atsuijyounetruwo muneniwarakasetai
远い梦さえも照らしだす どこにいても
touiyumesaemo terashidasu dokoniitemo
Go to the light 悔しさもぜんぶ刻める 强さを抱いて
Go to the light kuyashisamo zenbukizameru
tsuyosawodaite
几つの夜明けもこえてく
ikutsunoyoakemo koeteku
「私」という在り处 见つけるため
watashitoiuarika mitsukerutame

《星海》的音乐素来以气势宏大著称，所以这首歌的曲调似乎与游戏有些不符。这是一首电子乐风格非常强的歌曲，快速的节奏似乎让人有一种透不过气来的感觉。《星海2》的动画版《星海EX》量身定做的作品，其风格与游戏大相径庭，也正符合了动画与游戏要有不同



要给玩家带来新鲜感的主旨。歌词深刻地表达了主人公克劳德来到一个陌生星球时的那种彷徨与无助，但又不放弃希望，相信自己的命运与未来掌握在自己的手中，这一主题恰好在游戏中也是重点描写的方面。所以说虽然在表现形式上有所不同，但在内在方面游戏与动画还是一个统一体，还是我们熟悉的那个《星海》。

13 《钢之炼金术师》插曲
БРАТЬЯ（兄弟）

合唱：BEPA 作词：mizusima Seidi 作曲：Oshima michiru
Прости меня,младший брат!
请原谅我吧，弟弟！
Я так пред тобой виноват.
在你面前的我，是如此罪大恶极。
Пытаться вернуть нельзя
已经没有办法可以回去
Того, что взяла земля.
那，大地到底孕育了什么东西？

Кто знает закон Бытия,
有谁知道法则的所在？
Помог бы мне найти ответ.
它会助我找到真理。
Жестоко ошибся я:
完全弄错了啊
От смерти лекарства нет.
因为死亡是无药可医

Милая мама! Нежная!
亲爱的妈妈！如此温柔的妈妈！
Мы так любили тебя.
我们如此爱着您。
Но все наши силы
但我们所有的努力
Потрачены были зря.
全都徒劳无益。

Тебя соблазнила
Прекрасной надеждой
被强烈的希望所诱惑

Вернуть наш семейный очаг.
想要回到我们的家族之中
Мой брат,я во всём виноват.
我的兄弟，所有的一切也是罪。(必须自己承担所有责任)

Не плачь, не печалься, старший брат!
不要哭泣，不要悲伤，哥哥！
Не ты один виноват.
这并不是你的错。
Дорога у нас одна,
一路上
Искупим вину до дна.
让我们彻底来进行补偿。

Мне не в чем тебя упрекнуть.
我不会责备你什么，
Ия не обижен ничуть.
因为我根本一点也不感到委屈。
Тяжек, наш грех
这全都是我们的罪孽
Хотеть быть сильнее всех.
想要变得比任何人都要强。

Милая мама! Нежная я!
亲爱的妈妈！如此温柔的妈妈！
Мы так любили тебя.
我们如此爱着您。
Но все наши силы
但我们所有的努力
Потрачены были зря.
全都徒劳无益。

Ясам соблазнился
Прекрасной надеждой
被强烈的希望所诱惑
Вернуть наш семейный очаг.
想要回到我们的家族之中
Мой брат,я во всём виноват.
我的兄弟，所有一切也是罪。

Но что же нам делать,как быть?
虽然如此，但我们所做的事，哪一样是应做的?
Как всё исправить, забыть?
选择把所有一切导回正轨，还是忘记?
Пытаться вернуть нельзя
已经没有办法可以回去
Того,что взяла земля.
那，大地到底孕育了什么东西?

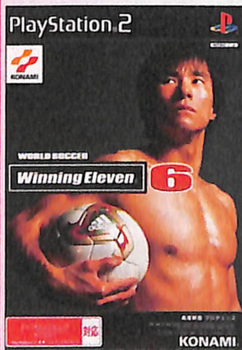
这应该是《游戏·人》创办至今收录的首例俄文歌曲，其实我也有些奇怪，为什么《钢之炼金术师》这样纯正的日式动画中会出现这样一首充满东欧风情的童声合唱。《钢炼》对于等价交换的绝对真理化以及对于人性阴暗面的反思可以说是近期动漫作品中难得一见的，年少的爱德华兄弟过早地踏入了成人世界，承受着与其年龄并不相称的重负。BETP童声合唱团那种不受任何污染的声音有着震慑人心的魔力，从歌词大意中也可以感觉到兄弟之间的手足深情。



14《WE6》&《WE2002》主题歌 We Will Rock You（童声版）

词曲：queen

buddy you' re a boy make a big noise
playin' in the street gonna be a big man some day
you got mud on yo' face
you big disgrace
kickin' your can all over the place
we will we will rock you
we will we will rock you
buddy you' re a young man hard man
shoutin' in the street gonna take on the world some day
you got blood on yo' face
you big disgrace
wavin' your banner all over the place
we will we will rock you
we will we will rock you
buddy you' re an old man poor man
pleadin' with your eyes gonna make you some peace some day
you got mud on your face
you big disgrace
somebody better put you back in your place
we will we will rock you
we will we will rock you



如果要问曾在上世纪七八十年代颇具影响力的皇后乐队最著名的作品是什么，那无疑便是这首全世界球迷均能哼唱的《We Will Rock You》。不管这首摇滚乐是如何成为世人皆知的运动歌曲的，"《WE》系列"中的两作《WE6》和《WE2002》将其作为主题歌也算是恰如其分。如此激昂体现运动精神的歌曲要是让一班乳臭未干的小不点来演唱，又会是什么味道呢?法国矿泉水品牌Evian就别出心裁，赋予这首名曲以童趣。稚气未脱的童声让人忍俊不禁，原本奋发向上的音乐主题中又多了些快乐的基调。

15《机动战士高达0083》ENDING MAGIC

词、曲、演唱：JACOB WHEELER

Don't come to me, just cause you'er lonely tonight
Lonely's only part of your game
Long as you live, you must remember one thing
Give and take are one in the same

So tell me are you ready, really,really ready
I don't want your love for one night

Cause I'm not lookin' for a love affair
I need the magic when I hold your near
It's more important than a one night stand
I need the magic when I touch your hand

Don't waste my time, with empty stories of love
I've wasted too much time on my own
If I don't find the right solution for me
I'd rather stay at home all alone

('Cause)I'm the one who wants you, ooh how much I want you
But baby it's just got to be right

Cause I'm not lookin' for a love affair
I need the magic when I hold your near
It's more important than a one night stand
I need the magic when I touch your hand

I need you oh so close to my heart
Come into my world we can, "share everything there"
I need the magic light from the start (magic)
Then you'll be my lover, magic undercover,
-No one will be stopping us now

Cause I'm not lookin' for a love affair
I need the magic when I hold your near
It's more important than a one night stand
I need the magic when I touch your hand

胜负师并不是一个"高达迷"，对于《高达0083》的剧情也只是一知半解，不过对这首《MAGIC》倒是情有独钟。由于是上世纪90年代的作品，本曲的配器和混音方面显得比较复古，并没有运用很多华丽的混音技巧，甚至还有些乐队演出的舞台效果。先不管JACOB WHEELER演唱英文歌曲时的日本口音，其音色还是相当有特色的，比较适合演绎旋律感较强的抒情摇滚。沙哑的嗓音与高音处的特殊处理冲淡了歌曲本身的商业气息，作为一首旧曲，依然值得推荐。






ISBN 7-88511-219-5
9 787885 112196